

# AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

Nr. 7/95 - 1. årgang  
30. juni 95 - 29. august 95  
Vejl. udsalgspris kr. 29,75

## CYBERVISION

- 64-BIT GRAFIKPOWER

M-TEC ACCELERATORER  
- TOPFART TIL LAVPRIS

DELUXE PAINT 5  
- NY VERSION AF KLASSIKEREN

HIGH SEAS TRADER  
- BEHERSK DE SYV HAVE

T&T

Media



5 709610 080802



# AMIGA

## Accelerator kort

BLIZZARD 1220 4MB 28.5MHz	2350,-
BLIZZARD 1230-III 50MHz	2695,-
CYBERSTORM 040/40 A4000	8494,-



GVP A1230 40MHz 1MB-RAM	2798,-
GVP A1230 40MHz 4MB-RAM	4298,-
GVP A1230 50MHz 1MB-RAM	4298,-
GVP A1230 50MHz 4MB-RAM	5798,-
GVP G-FORCE 030-40/40/4/0	6998,-
GVP G-FORCE A4000-040/40/4	12998,-
SUPRATURBO 28 A2000	1195,-

## Bøger

AMIGA ANIMATION (AMOS)	198,-
AMIGA BILLEDGUIDE WB2&3	258,-
AMIGA DOS CLI	248,-
AMIGA GRAFIK DPAINT III	98,-
AMIGA MASKINSPROG	248,-
AMIGA ORDBOGEN	149,-
AMIGA TIL ANDET END SPIL	198,-
ASSEMBLER GJORT SIMPEL	75,-
BOGEN OM AMIGA SPIL	178,-
DPAINT IV DK MANUAL	299,-
DEN CIVILIZEREDE HÅNDBOG	60,-
SECRETS OF FRONTIER ELITE	158,-
THE AMIGA GURU BOOK	598,-

## Blade



AMIGA BLADET	29.75
PRIVAT COMPUTER	43.75
CU AMIGA	95,-
DATABLADET. NORSK	47.50
ONE AMIGA	95,-
AMIGA CD32 GAMER	99.75
AMIGA FORMAT	95,-
AMIGA GAMES	29,-
AMIGA MAGAZIN	45,-
AMIGA SHOPPER	95,-
AMIGA USER	89.50
AMIGA WORLD	47.50

## Diskette drev

INTERNET TIL A500/A500+	695,-
EKSTERNT ALFA DATA	698,-
EKSTERNT HD DREV	1198,-

## Grafik & Animation

ALLADIN 4D v3.0	3698,-
ART DEPARTMENT PRO 2.5	2198,-
BRILLIANCE	498,-
DELUXE PAINT V KICK 2.x-3.x	999,-
IMAGINE 3.0 PAL	4998,-
PHOTOGENICS. A1200/4000	RING!
PICALLO SD64 2MB 24BIT	3898,-
PICASSO II 2MB 24BITT	3898,-
REAL 3D v2.4x. AMIGA	4398,-
RETINA BLT Z3 4MB 24BIT	4498,-

## Harddisk kontroller

ALFAPOWER A500/A500+	1398,-
DATAFLYER 1200 SCSI PLUS	898,-
FASTLANE Z3. SCSI-2 KONTRL.	3295,-
GVP A4008-HC8+0/0	1698,-
OKTAGON 2008 SCSI-2	1698,-
OVERDRIVE PCMCIA A1200	998,-

SQUIRREL SCSI A600/1200	698,-
-------------------------	-------

## Harddisk løsninger

A500/A500+ ALFAPOWER	RING!
A1200 OVERDRIVE PCMCIA	RING!
A1200 DATAFLYER XDS	RING!

## Hjælpe programmer

AMIGA FIRST AID. DANSK	198,-
AMI BACK 2.0	598,-
AMI BACK TOOLS	689,-



AMI-BACK PLUS TOOLS	998,-
AMIGA LOTTO - Med 36 Tal	179,-
AMIGA VIKING LOTTO	179,-
CYGNUS ED PRO v3.5	898,-
EDGE - TEKST EDITOR	598,-
OPUS DIRECTORY v 5	RING!



AMIGA OS 3.1 FRA	998,-
TRAP FAX. AMIGA	698,-
TURBOTEXT - PRO TEXT EDITOR	499,-

## Joystick

ARCADE - JOYSTICK	249,-
COMPETITION PRO BLACK	198,-
COMPETITION PRO CLEAR	199,-
SUPER 3 - WICO JOYSTICK	345,-
SURESHOT STAND. JOYSTIK	199,-



TERMINATOR HÅNDBGR. JOYSTICK	99,-
THE BUG. AMIGA JOYSTIK	149,-
ZIPSTIK SUPERPRO M/AUTO	249,-

## Monitor



AUTOSCAN 1438 MICROVITEC	3498,-
--------------------------	--------

## Mus & Trackball

COMMODORE AMIGA MUS	129,-
MEGAMOUSE 400DPI	298,-
OPTISK PEN (MUS)	495,-
TRACKBALL	695,-

## Musik

AURA 12BIT SAMPLER A6/1200	898,-
----------------------------	-------

CLARITY 16BIT SAMPLER	1298,-
DELUXE MUSIC 2	998,-
MEGALOSOUND	399,-
MEGAMIX MASTER	598,-
MIDI INTERFACE	498,-
SONIX	859,-
TOCCATA 16BIT	2998,-

## Programmerings sprog

AMOS InTos EXTENSION	389,-
AMOS 3D	339,-
AMOS PRO COMPILER	349,-
AMOS PROFESSIONAL	549,-
AMOS THE CREATOR	419,-
CANDO v.2.5	1398,-
DEVPAC 3 AMIGA ASSEMBLER	749,-
EASY AMOS	339,-
HIGH SPEED PASCAL AMIGA	898,-

## HiSoft BASIC



HiSoft BASIC 2	749,-
REXX Plus Compiler	1195,-

## RAM

1MB RAM A500 PLUS- ALFA	298,-
1MB RAM A600 MED UR	595,-
2MB ALFARAM A500	1698,-
2MB EXTRA ALFARAM	1000,-
512KB RAM A500/500+	290,-
DATAFLYER RAM 0MB RAM	1098,-
2MB RAMKORT A2000	1898,-

## Scanner

ALFACOLOR FARVER	2998,-
ALFASCAN800 GRÅTONER	1498,-

## Digitizer

EPSON SGT6500-P F-SCANNER	8995,-
---------------------------	--------



V-LAB MOTION	10698,-
V-LAB Y/C VIDEO DIGITIZER	3698,-
VIDI-AMIGA 12 F-DIGITIZER	998,-
VIDI-AMIGA 12 REAL TIME	2498,-
VIDI-AMIGA 12 SND&VISION	1098,-
VIDI-AMIGA 24 REAL TIME	3498,-

## Tekstbehandling & DTP

FINAL COPY II	798,-
FINAL WRITER 3	1098,-
INTERWORD v.2.0.	298,-
PAGESTREAM v3.0	2498,-
PEN PAL	539,-
PRO WRITE V3.3	748,-

## Tilbehør

ARIADNE A2/3/4000 ETHER	2698,-
AUTO MOUSE/ JOYSTIK	198,-
COMMUNICATOR III LIGHT.CD32	579,-
EMPLANT BASIC	2895,-
STØVLÅG A600/A1200 BLØDT	49,-
SPEEDUP CD+HD	RING!

## Amiga Spil

ALADDIN. A1200	259,-
ALBERT 2 SPIL FOR 8ÅR+	179,-
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	249,-



ALL TERRAIN RACER	299,-
HIGH SEAS TRADER. A1200	299,-
DREAMWEB. A1200	299,-
KINGS QUEST 6	349,-
LION KING. A1200	249,-
MORTAL KOMBAT 2	299,-
PIRATES	149,-
REUNION	299,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	249,-
SETTLERS	299,-



SHAQ FU	249,-
SKELETON KREW. A1200	299,-
SUPER SKID MARKS	269,-
THE CLUE. A1200	299,-

## CD PD Collections

AMINET 4	RING!
AMINET 5	RING!
AMOS PD CD	189,-
CDPD IV	298,-
17 BIT PHASE FOUR	298,-
MULTIMEDIA TOOLKIT	189,-
NETWORK CD	149,-

## CD32 Spil

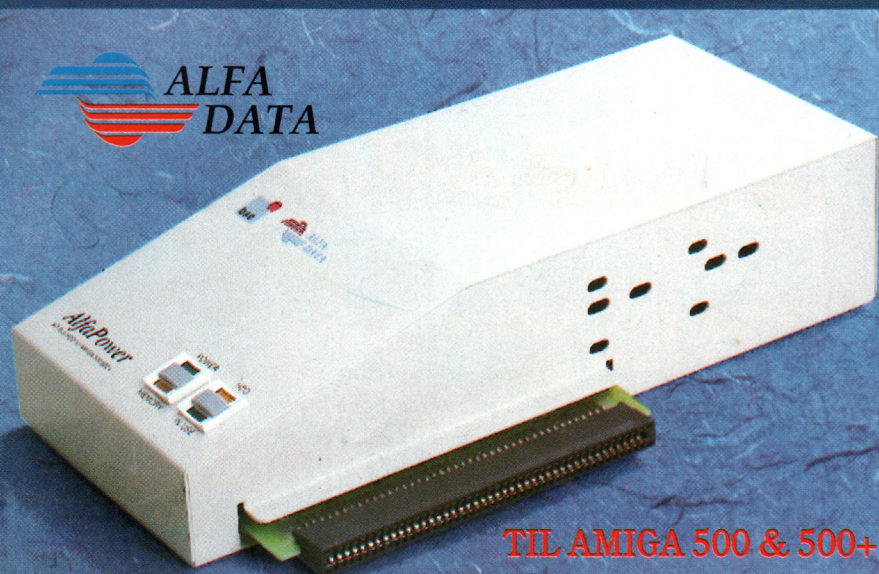
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	299,-
ALL TERRAIN RACING	249,-
BANSHEE	279,-
CANNON FODDER	299,-
DRAGON STONE	299,-
EMERALD MINES	199,-
JAMBALA	359,-
JETSTRIKE	299,-
JOHN BARNES FOOTBALL	149,-
JUNGLE STRIKE	299,-
MYTH	149,-
PREY	298,-
SHADOW FIGHTER	299,-
SIMON THE SORCEROR	399,-
SKELETON KREW	299,-
SUPERFROG	199,-

498,-





ALFA  
DATA



TIL AMIGA 500 & 500+

bsc

## ALFAPOWER

**420MB HARDDISK FRA 2998,-**  
Denne Harddisk-løsning til A500 & A500+ puster nyt liv i din Amiga. Alt arbejde og fornøjelse på din computer vil gå meget hurtigere når du bruger en harddisk. Der er også plads til 8MB ekstra ram i kabinettet. Der skal monteres 2MB ram af gangen og det koster kun Kr. 1000,-.

BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center



AutoScan 1438

KUN kr. **3498,-**

Sælges incl. VGA adaptor til Amiga 1200 & 4000

Danmarks mest solgte monitor til Amiga 1200 & 4000. Den kører 15KHz når din Amiga bruges til spil eller andre programmer der benytter Amiga'ens standart skærm. Men den kører også op til 40KHz så den kan bruge programmer der gerne vil op i en højere opløsning. Dvs. at den kan bruge næsten alle de skærm-drivere der følger med A1200 & A4000. Endvidere er den MPR-II godkendt (=Lavstrållings godkendt monitor). Pixel størrelsen er 0.28mm. Maximal opløsning er 800x600 Non-interlaced og 1024x768 interlaced.

## Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233



Kom og besøg vores butik!

### Åbningstider:

Man-Tors 9.00-17.30  
Fredag 9.00-19.00  
Lørdag 9.00-13.00  
1. Lørdag i md. 9.00-16.00

**NYT**

Betafon BBS:

**33 14 58 32**

Åbent 24 timer  
alle ugens 7 dage.  
Standard 28.800 Bps

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Prislister PC      | <input type="checkbox"/> Prislister Amiga, CDTV & CD32 |
| <input type="checkbox"/> Prislister PC spil | <input type="checkbox"/> Prislister Amiga spil         |
| <input type="checkbox"/> Amiga Beta-Club    | <input type="checkbox"/> PC Beta-Club                  |
| <input type="checkbox"/> Hermed bestilles:  |  |

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Postnr./by: \_\_\_\_\_  
Evt. tlf. \_\_\_\_\_

Kuponen eller en kopi af den sendes til:  
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

# BETAFON<sup>ApS</sup>

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.  
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276



**Ansvarshavende udgiver:**

Thomas Agatz

**Chefredaktør:**

Christian Estrup

**Freelancere i dette nummer:**Morten Julin  
Anders Lundholm  
Tage Majland  
Peter Villani**Annoncer:**Tlf. 38 89 80 14  
Fax: 31 60 00 96

InterNet: ttmedia@inet.uni-c.dk

FidoNet: 2:235/314.72

Doom BBS: 36 48 68 83 / 36 48 78 83

**Abonnementservice:**1 år: 11 numre, incl. 11  
abonnementdisketter: kr. 399,-

Se desuden annonce andetsteds i bladet.

**Udgiver:**Arnesvej 17  
2700 Brønshøj**Layout & DTP:****Produktion:**Christensen Fotosats  
Tryk 15**Distribution:**Avispostkontoret  
DCA**Bemærk:**

Artikler og fotos i Amiga-Bladet må ikke benyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden Amiga-Bladets skriftlige samtykke. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Uopfordret indsendt materiale, forbeholder Amiga-Bladet sig ret til at udgive. Forlaget påtager sig intet ansvar for evt. trykfejl og følger deraf.

**T&T Media udgiver:**

Computermagasinet *Amiga Bladet*, Mili-  
tærmagasinet *Briefing*, Computer-hæftet  
*Computerspil - Tips & Tricks*, Com-  
puterhæftet *PC Player*.

Ja - i denne tid har Amigaen faktisk 10 års jubilæum! Så længe har millioner af mennesker haft mulighed for at give udtryk for deres kreativitet med Amigaen. Fra *Amiga-Bladet's* - og sikkert også millioner af andre brugeres - side skal der i hvert fald lyde et rungende 'TILLYKKE' til Amigaen, med håbet om mange gode årtier fremover.

Som du kan læse i dette nummer af *Amiga-Bladet*, har Escom efter nogle ugers overvejelser ovenpå overtagelsen af Amiga-teknologien haft holdt et stort anlagt pressemøde i Frankfurt, hvor man har offentliggjort en række tanker omkring teknologiens fremtid. Som det fremgår af artiklen på side 8, er der umiddelbart intet, der tyder på, at Escom vil begå de fejl, Commodore én gang har begået med Amiga-teknologien.

Ét endnu relativt uafklaret punkt, mange nok gerne så redegjort nærmere for, er, hvorledes Escom vil markedsføre Amigaen. Commodore formåede jo, som én formulerede det, "at gøre Amigaen til den bedst bevarede hemmelighed i computer-branchen", og når man endelig brugte nogle få kroner på markedsføring, gik den primært på Amigaens kvaliteter som spille-maskine. I disse tider, hvor hele PC-verdenen venter på, at dens foretrukne operativsystem endelig får indbygget den over 20 år gamle teknologi, der hedder 'multitasking', er det mildt sagt på høje

tid, at der er nogen, der fortæller den brede offentlighed, at multitasking faktisk er muligt uden en 4. generationsprocessor, 16 Mb RAM og 80 Mb harddiskplads. På pressemødet talte flere af Escoms topfolk da også om Amigaens overlegne multitasking, så det er næppe urimeligt at forvente, at netop dét er et punkt, der vil blive ført frem, når markedsføringen begynder at tage fart.

Allerede på nuværende tidspunkt, hvor 'markedsføringen' har været begrænset til pressemeddelelser om overtagelsen af teknologien, er der dog noget, der tyder på, at efterspørgslen efter Amiga 1200 og 4000 bliver enorm. Kort før deadline talte vi således med Jesper Christensen fra Escom Skandinavien, og han fortalte, at de uformelle rundspørger til forhandlere, man havde foretaget umiddelbart efter overtagelsen, havde været overordentlig positive.

Alt i alt synes lidt af den pionérand, der er så vigtig for Amigaen, kraftigt på vej tilbage, og fra *Amiga-Bladet's* side glæder vi os nærmest som små børn juleaften til at se, hvad Escoms ingeniører trækker op af hatten i den kommende tid.

*Christian Estrup**Chefredaktør*

Til Lars Kristensen, Jerup (hvis brev kan læses i brevkassen på side 36):

"Her er et højst uplanlagt farvebillede fra *High Seas Trader* (s.26-28). Så snød vi alligevel redaktøren." **Al magt til læsere og layoutere!**

mvh. DynaMedia



# DETTE NUMMER

## 6 .... VERDEN RUNDT

Det helt store boom oven på salget af Amiga-teknologien lader stadig vente lidt på sig, men noget sker der dog - f.eks. er en ny, *dansk* kontorpakke på vej!

## 8 .... PÅ VEJ MOD FREMTIDEN

Escom, der købte Amiga-teknologien, har nu haft et stykke tid til at tænke over, præcis hvad man egentlig vil med den, og de første konkrete meldinger er begyndt at sive ud.

## 12... TOPFART TIL LAVPRIS

Tyske M-Tec vil også være med på det store marked for accelerator-kort til Amiga 1200, og deres kort er ikke blot hurtige - de er også uhørt billige!

## 14... VISIONER I CYBERSPACE

Endelig lykkedes det os at lægge vore klamme hænder på det nærmest sagnomspundne grafik kort *Cybervision* - læs, hvad der kom ud af det.

## 17 ... KLASSISK TEGNER I HÅRD KONKURRENCE

Tegneprogrammet Deluxe Paint satte standard, da det kom frem for cirka 10 år siden, og programmet er nu kommet i den længe ventede version 5.

## 20... 3D - GEOMETRIENS LEGEPLADS

I dette nummer tager vi de sidste skridt inden det *rigtig* spændende - nemlig animation.

## 24... CD-HJØRNET

Er der et område, der *virkelig* rykker på Amiga-scenen i øjeblikket, er det CD-ROM. I en ny, fast rubrik ser vi på dette spændende område og fortæller om øjeblikkets bedste skiver.

## 25... ABONNENT-DISKETTEN

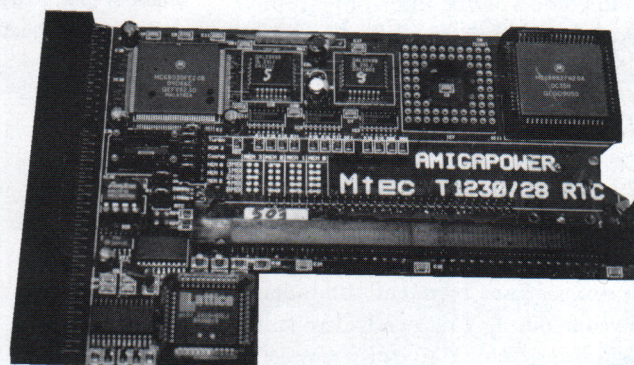
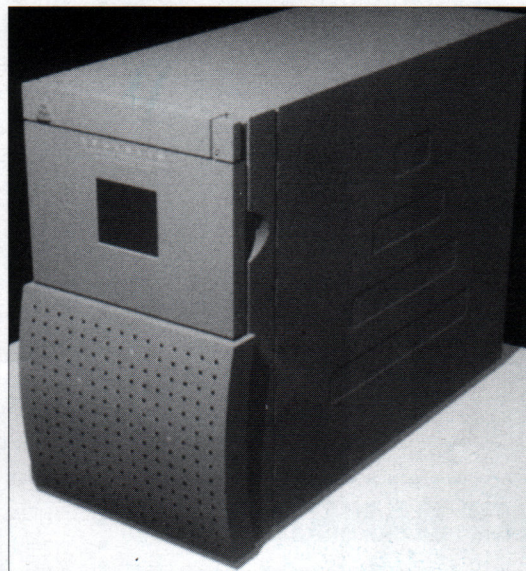
- byder i dette nummer på en *stor* demo-version af et fodbold-management-spil.

## 36... BREVKASSEN

Læserne holder sig stadig ikke tilbage for at skrive ind med ris og ros, så vi måtte til det igen...

## 38... NÆSTE NUMMER

Det er svært at spå om fremtiden - også om, hvad der kommer i næste nummer af *Amiga-Bladet* - men vi forsøger dog alligevel.





## BILLIG 68060-OPGRADERING?

Firmaet *Aries Electronics* har måske løsningen til de mange, der synes, det er lidt meget at skulle betale over 10.000 kroner for et 68060-kort (når 68060'eren engang bliver produceret i tilstrækkelig mange eksemplarer). Den mulige løsning består af en 'sokkel-converter', der bl.a. konverterer den traditionelle 68040-sokkels 5 volt til 3,3 volt. Hermed bliver det muligt at benytte ikke blot en 68060, men også en af de nyere 3,3 volts 68040'ere, uden at skulle investere i et helt nyt processorkort.

*Aries Electronics Europe, Unit 3, Furtho Court, Towcester Road, Old Stratford, Milton Keynes, MK19 6AQ, England. Tlf. (+44) 1908 260 007. Fax (+44) 1908 260 008.*

## NY DANSK KONTORPAKKE

Escoms opkøb af Amiga-teknologien har fået danske Interactivision til at finde sine kendte Inter-programmer frem fra skufferne med henblik på videreudvikling. Konkret kommer *InterOffice 3.0* til at bestå af i hvert fald tekstbehandleren *InterWord*, regnearket *InterSpread* og graf-programmet *InterGraph*.

*Amiga-Bladet* har haft lejlighed til at prøve programmerne, og specielt *InterSpread* ser mere end almindeligt lovende ud, og virker endvidere fantastisk brugervenligt. Alle programmerne kommer desuden på dansk, og vi ser med stor forventning frem til at bringe en fyldestgørende test af denne spændende pakke i den nærmeste fremtid.

Direktør Sven Christensen udtaler i øvrigt, at Interactivision er meget åbne overfor at udgive endnu flere Amiga-programmer, og opfordrer *Amiga-Bladet's* læsere til at kontakte Interactivision med ideer:

*Interactivision, Nørreskov Bakke 14, 8600 Silkeborg. Tlf. 8680 2700*

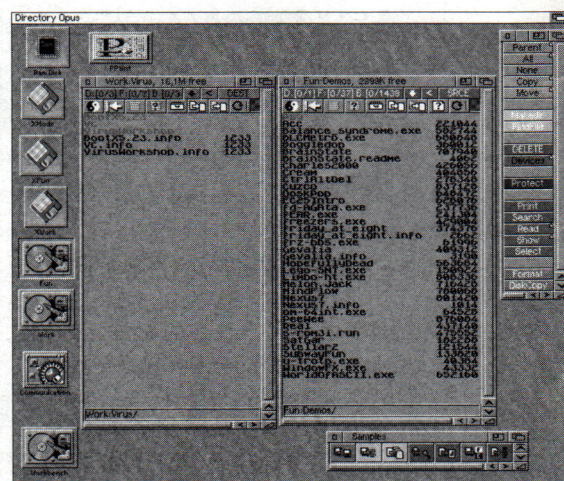
## POWER TO THE PEOPLE

Mange kan nok nikke genkendende til denne situation: Man har lige anskaffet sig et mange-MHz 68030-kort til sin Amiga 1200, og pludselig giver strømforsyningen op - et sådant kort og en 3,5"-harddisk er ganske enkelt for meget.

Den oplagte løsning er naturligvis en kraftigere strømforsyning, og én mulighed er den nye *Goliath*. Med hele 8 Ampere og 200 Watt effekt skulle der være rigelig 'power' til et par 3,5"-harddiske, et CD-ROM-drev og ovennævnte 68030-kort.

Prisen er 699 kroner - temmelig pebret i betragtning af, at prisen på et komplet minitower-kabinet med strømforsyning faktisk er lavere. *Goliath* er dog en væsentlig mere 'tilpasset' løsning, og naturligvis langt lettere at gå til, hvorfor den nok skal finde sin faste plads på bordet - ved siden af skærmen...

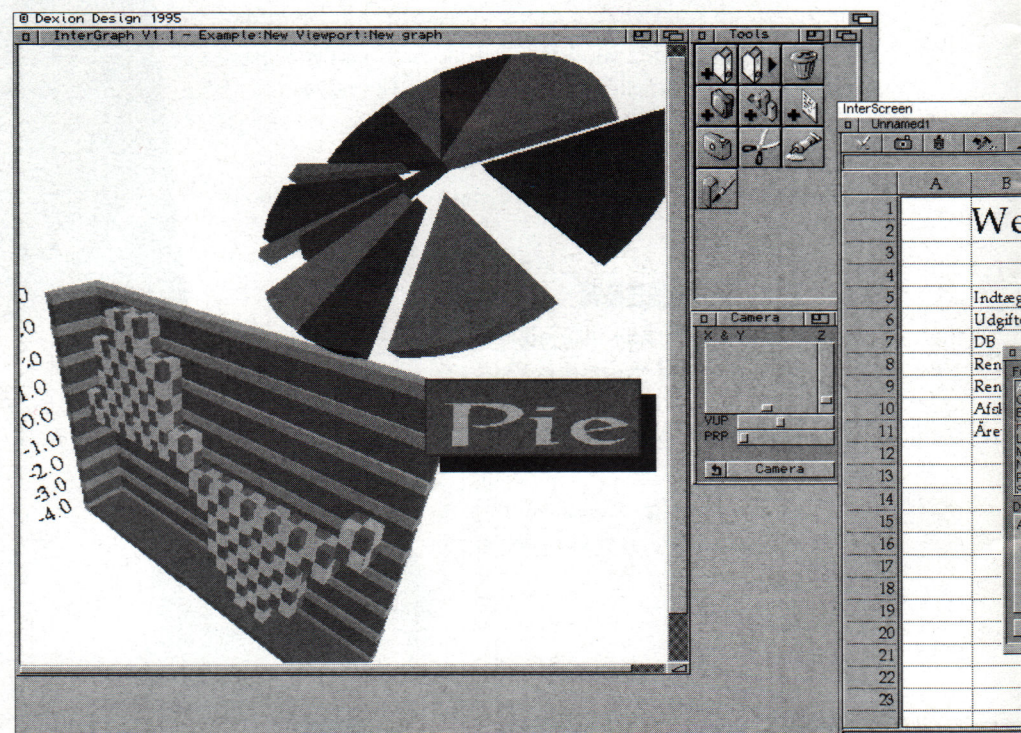
*M. R. Gruppen, Stenumvej 8, 4600 Køge. Tlf. 5663 2277*



## OPUS NO 5 - 2. SATS

*Directory Opus*, som vi testede i version 5 i forrige nummer, er allerede blevet opdateret til version 5.1. Den nye version, som bl.a. retter nogle mindre fejl, er naturligvis gratis for registrerede brugere af version 5, så hvis du har købt Opus 5 (og det har du selvfølgelig, ikke?), er det bare med at få sendt registreringskortet ind!

Også et graf-program er der blevet plads til i kontorpakken *InterOffice 3.0* - programmet hedder naturligvis *InterGraph*.

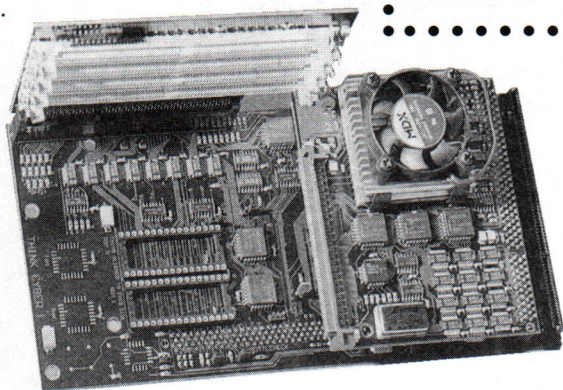




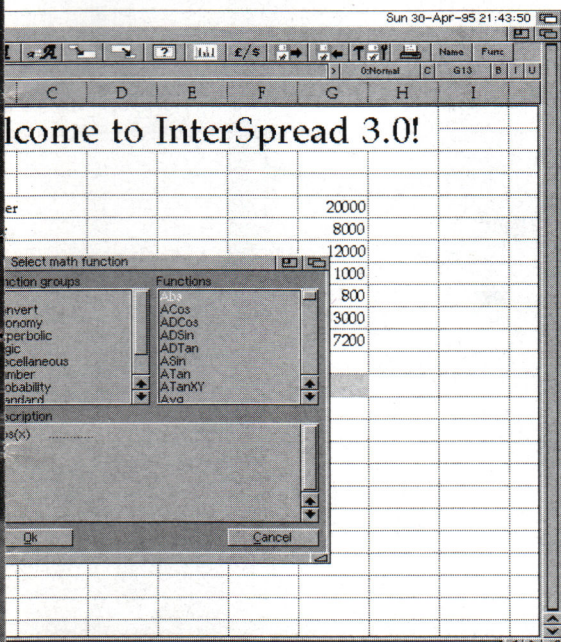
## STORMSKADER

Mens mangen en A4000-ejer venter på, at 68060-versionen af *Cyberstorm*-acceleratorkortet skal blive frigivet, er der tilsyneladende opstået problemer med RAM-kortet - også på det allerede frigivne 40 MHz 68040-kort, som vi testede i nummer 3. Fejlen giver sig bl.a. udslag i tilfældige systemnedbrud og beregningsfejl (OK - ingen jokes om en Pentium-emulator! -red.).

Efter at have udsendt adskillige 'opdaterede' RAM-kort med stort set samme problemer har producenten måttet ty til en temmelig drastisk redesigning af RAM-kortet. Sørg derfor for at checke med din forhandler, inden du køber et *Cyberstorm* 68040/40-kort, at du får den nyeste, fejlfri version.



*InterSpread 3.0* har potentiale til at blive det bedste regneark til Amigaen.



## GVP'S RETTIGHEDER SOLGT

*Power Computing*, en af de største Amiga-forhandlere i England, har sammen med tyske *M-Tec* (der bl.a. har lavet de prisbillige A1200-acceleratorkort, vi anmelder på side 12 og 13 i dette nummer) købt rettighederne til navnkundige GVP's produkter.

Blandt de GVP-produkter, *Power Computing* og *M-Tec* vil producere, er 68040- og 68060-acceleratorkort til Amiga 2000, 3000 og 4000, en 16-bit PCMCIA-sampler, de berømte *Jaws*-acceleratorkort til Amiga 1200 og san-

delig også den legendariske HC8 SCSI-controller. Herudover vil man naturligvis udnytte rettighederne i forbindelse med videoudvikling af egne produkter.

## OG VINDERNE ER...

De heldige vindere af vores læser-konkurrence i nummer 5 blev:

Andreas Broch, Esbjerg V  
Henning Christiansen, V. Skerninge  
Simon Hansen, Silkeborg  
Flemming Larsen, Farsø  
Anne Rasmussen, København N

De rigtige svar på de 5 spørgsmål er:

1. *Personal Paint* koster kr. 399,- hos Epic Data.
2. ECTS-reportagen var skrevet af Pete Rundle.
3. Den 20. april var der auktion over Commodores aktiver - herunder Amiga-teknologien.
4. Spillet *Kingpin* omhandler sportsgrenen bowling.
5. JPEG opnår den store pladsbesparelse ved at udelade billed-informationer, det menneskelige øje alligevel ikke kan opfatte.

## CD MED 'GO' I!

*CD-GO!* er navnet på endnu en bejlende løsning til de mange Amiga-ejere, der gerne vil tage del i CD-ROM-feberen. Pakken består af et Mitsumi FX400-drev (der læser 600 Kb/s) samt naturligvis alle nødvendige kabler og software. Herudover medfølger *Meeting Pearls 1*-CD'en, så man også har lidt at bruge drevet til, og det hele akkompagneres af en dansk manual.

Hele herligheden koster kr. 1595,- til Amiga 4000 og kr. 2195,- til Amiga 1200 (hvor drevet naturligvis er i ekstrat kabinet).

M. R. Gruppen, Stenumvej 8, 4600 Køge. Tlf: 5663 2277

## CD-32/Amiga

Super Skidmarks.....	349,-
Syndicate + Alfred C.....	349,-
Theme Park.....	299,-
Pinball Illusions.....	299,-
Tower Assault / AB 2.....	299,-
Shadow Fighter.....	299,-
Simon The Sorcerer.....	299,-
Kingpin.....	199,-
Marvins M. Adventure.....	149,-
MicroCosm.....	149,-
Chaos Engine.....	89,-
Alfred Chicken.....	69,-
Out to Lunch.....	69,-
Lamborghini.....	59,-

**KUN CD-skiver!**

**Nu på lager:**

CyberVision64..4 mb.....	3995,-
Emplant Del. + PC v2.0.....	4590,-
Personal Paint 6.3 Dk.....	459,-

**EPIC DATA**

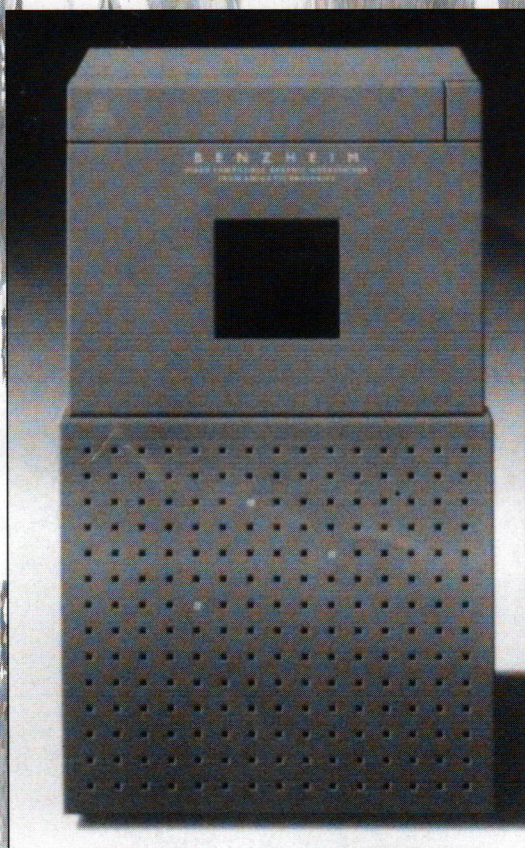
Amiga Import - Export - Salg

TLF: 59931025

MAN-FRE 10.00-17.30

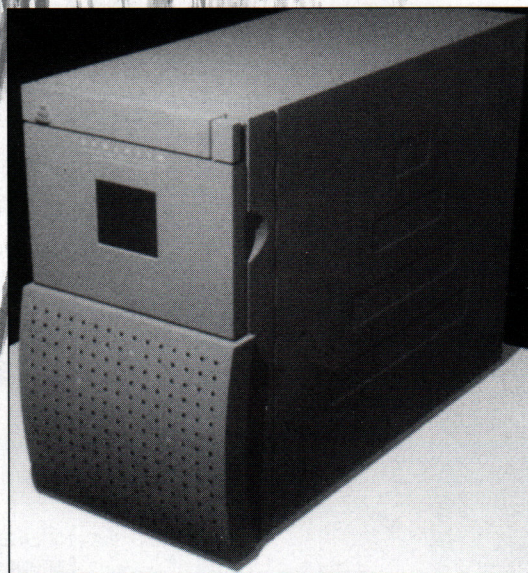


# *På vej mod* **FREMTIDEN**



Er det sådan, kabinettet til de nye Amiga 4000 Tower kommer til at se ud? De færreste ville nok have noget imod at have et sådant stykke kunst (og *power*) stående!

**På et stort anlagt pressemøde i Frankfurt den 30. maj offentliggjorde Escom nogle af sine visioner for Amigaens fremtid**

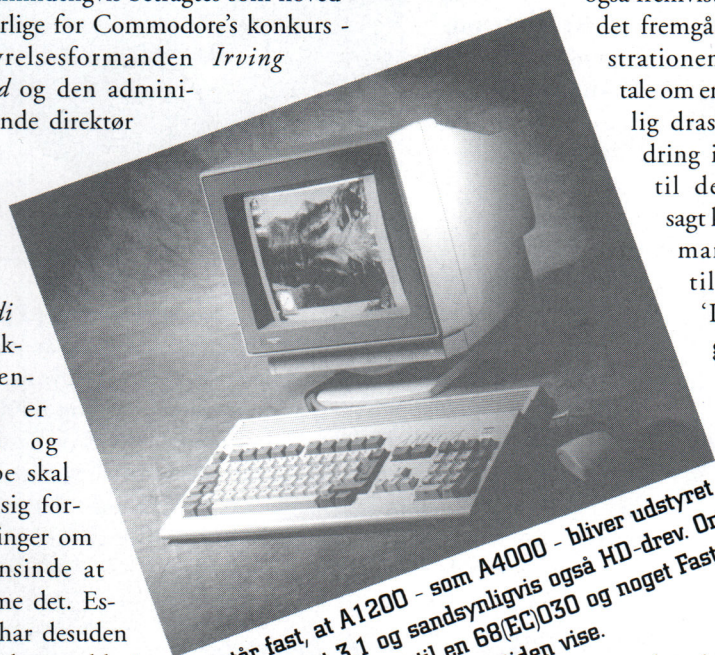




## Af Christian Estrup

Pressemødet havde to overordnede formål: For det første at præsentere en række af de personer, der allerede nu er blevet hyret af det nyoprettede firma *Amiga Technologies GmbH*, som udelukkende kommer til at beskæftige sig med Amigaen. Som direktør er f.eks. udnævnt *Petro Tyschtschenko*, der med over 12 års erfaring fra Commodore må siges at have forudsætningerne for sin nye position i orden.

I det hele taget er Amiga Technologies' top præget af tidligere Commodore-folk, og pessimister kunne måske frygte, at der så bliver tale om 'Commodore-business as usual'. Denne frygt synes dog ubegrundet, idet de to, der almindeligvis betragtes som hovedansvarlige for Commodore's konkurs - bestyrelsesformanden *Irving Gould* og den administrerende direktør



*Mehdi Ali* - ikke læn- gere er med, og næppe skal gøre sig forhåbninger om nogensinde at komme det. Escom har desuden erkendt - endda i den officielle pressemeddelelse om overtagelsen - at Commodores konkurs skyldes 'mismanagement', så der er ingen tvivl om, at man er fuldt ud opmærksom på de fejl, der er begået.

## 90'ERNE - DESIGNETS ÅRTI

Det andet formål med pressemødet var som nævnt at offentliggøre en række visioner for Amiga-teknologiens

fremtid, såvel på det overordnede plan som på det mere detaljerede. Ét af de områder, man vil lægge stor vægt på, er design. Som *Jesper Christensen* fra *Escom Scandinavia* udtrykker det: "High-end-Amigaerne skal ligne en million!". Til det formål har man hyret *Bjørn Rybakken* fra *Scala* - en af de mest erfarne Amiga-grafikere - og dr. *Hartmut Esslinger* fra firmaet *frogdesign*. Sidstnævnte talte på pressekonferencen i Frankfurt bl.a. netop om, hvor stor betydning design har for et produkts succes i 90'erne, og han ved, hvad han taler om: Blandt *frogdesign's* kunder er så prominente firmaer som Sony, Apple og NeXT.

En tidlig version af kabinettet for den kommende Amiga 4000 Tower blev også fremvist, og som det fremgår af illustrationen, er der tale om en temmelig drastisk ændring i forhold til det mildt sagt kedelige - man fristes til at sige 'PC-agtige' - design, de

Det står fast, at A1200 - som A4000 - bliver udstyret med Kickstart 3.1 og sandsynligvis også HD-drev. Om der også bliver plads til en 68EC030 og noget Fast-RAM som standard, kan kun tiden vise.

'gamle' A4000-kabinetter havde.

Denne ændring vil - hvor 'useriøst' det end måtte synes - utvivlsomt få indflydelse på A4000'ens succes, for netop producenter af high-end grafiske work-stations som f.eks. *Silicon Graphics* har allerede for år tilbage erkendt, at maskinens udseende i høj grad sender et signal om, hvad der er indeni.

## OGSÅ SCALA ER MED

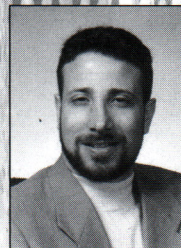
En anden prominent taler ved pressemødet

*"Der er dog endnu ikke taget en endelig beslutning om, hvorvidt man vil benytte Motorolas PowerPC-chip eller den modificerede Hewlett-Packard PA-RISC-chip"*

# HOLD ØJE MED DISSE TYSKERE!



Dr. Hartmut Esslinger fra *frogdesign*(!) er én af designerne på de nye A4000T-kabinetter.



Jeff Frank - tidligere Commodore-ansat gennem 9 år - er igen med ved udvikling og produktion af Amigaen.



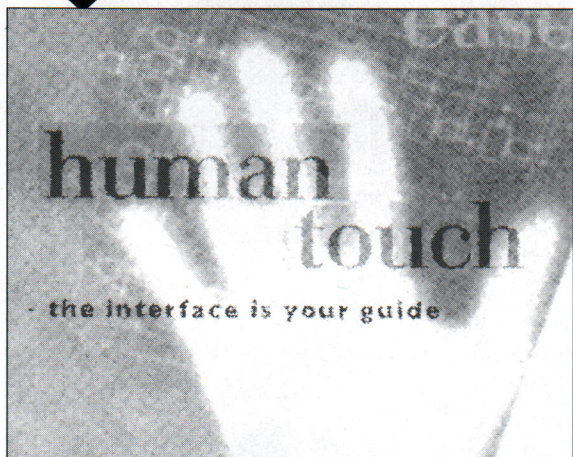
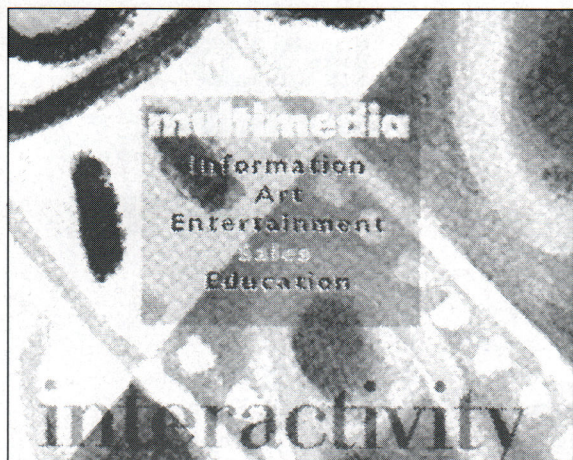
Manfred Schmitt, formand for Escom: "Escom skifter nu fra at være

PC-producent til at være multi-medie-producent".



Petro Tyschtschenko er udnævnt til direktør for det nye *Amiga Technologies GmbH*.

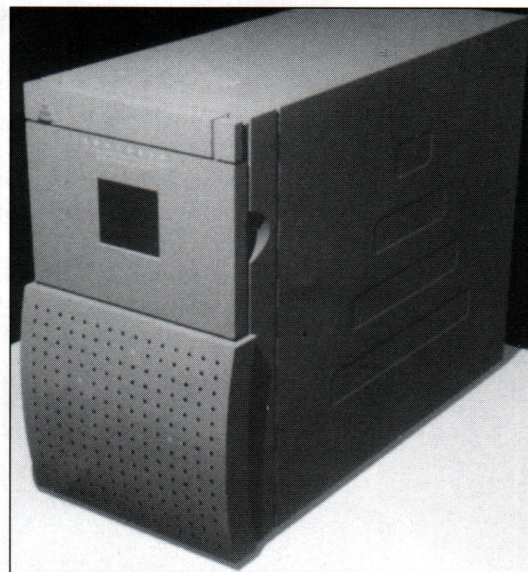




Scala er naturligvis en ganske vigtig faktor, når Amigaens fremtid skal formes.

var direktør Jon Bøhmer fra Scala. Netop Scala har for nylig lanceret den første PC-version af sit banebrydende multimedia-præsentationssystem, men Jon Bøhmer gjorde afgjort sit til at overbevise Amiga-tilhængerne om, at Scala stadig betragter Scala i kombination med Amiga som den kraftigste og billigste løsning på sit felt.

Som nævnt er Bjørn Rybakken fra Scala med som designer af kabinetter til de nye Amigaer, og i det hele taget er Scala kraftigt involveret i den videre udvikling af Amigaen hen imod RISC-plattformen, hvilket også direktør Petro Tyschtschenko kom ind på i sin tale. Der er dog endnu ikke taget en endelig beslutning om, hvorvidt man vil benytte Motorolas PowerPC-chip eller den modificerede Hewlett-Packard PA-RISC-chip, Commodores ingeniører allerede gennem længere tid havde videreudviklet på (som du kunne læse om i vores interview med David Pleasance i sidste nummer af *Amiga-Bladet*).



#### CYBER-A4000

De vel nok mest konkrete og detaljerede informationer på presse-mødet kom fra *Jeff Frank*, Commodore-ansat gennem 9 år, der skal assistere i forbindelse med udvikling og produktion af de nye Amigaer. Jeff Frank oplyste blandt andet, at de nye A1200'ere og A4000'ere vil blive leveret med Kickstart 3.1 som standard, hvad de fleste nok også havde forventet. Hvorvidt 1,76 Mb (HD-)diskdrev bliver standard også i A1200, kom Jeff Frank ikke ind på, men det må nok betegnes som temmelig sandsynligt, da det efterhånden er svært overhovedet at skaffe de gamle 880 Kb (DD-)drev.



*"...man betragter det som "logisk" at udbygge Amiga 1200 med en 68EC030-processor og indbyggede sokler til Fast-RAM."*

Jeff Frank betegnede selv en 68060-version af Amiga 4000 Tower som "den første og mest oplagte udvidelse". Dette, kombineret med det fak-

tum, at *Wolf Dietrich* fra *phase 5 Digital Products* også var til stede og bl.a. fortalte om firmaets 68060-kort *Cyberstorm*, førte hurtigt til rygter om forhandlinger mellem Amiga Technologies og phase 5 om rettigheder til ikke blot *CyberStorm* men også *CyberVision*-grafikkortet (som vi tester i dette nummer). Underforstået: Med henblik på udvikling af en high-end-Amiga med 68060 og *CyberVision* som standard.

Uagtet at sådanne forhandlinger synes ganske oplagte (da Amiga Technologies jo i så fald ikke skal bruge tid på at udvikle sit eget 68060-kort), frarådes det dog på det kraftigste, at man skruer for-



ventningerne for højt op. Dette naturligvis ikke mindst fordi 68060-versionen af CyberStorm-kortet endnu ikke klar til masseproduktion, men også i høj grad fordi der slet ikke foreligger nogen endelig aftale.

#### KRAFTIGERE A1200

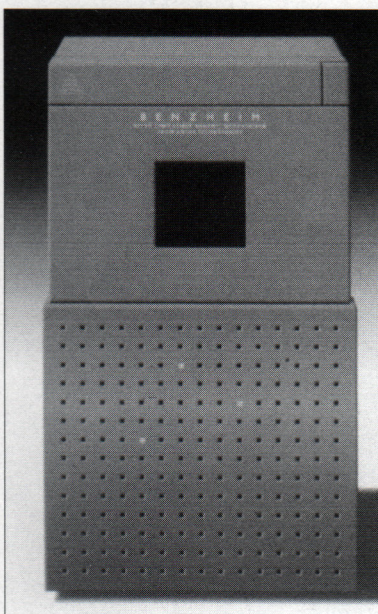
Heller ikke A1200 gik ram forbi. Jeff Frank nævnte således, at man betragter det som "logisk" at udbygge Amiga 1200 med en 68EC030-processor og indbyggede sokler til Fast-RAM. En sådan A1200 - der dog nok må forventes at få et andet modelnummer - vil for rigtig mange brugere overflødig gøre acceleratorkort, og i det hele taget vil en sådan maskine til en favorabel pris sandsynligvis få mange nuværende A1200-ejere til at overveje at skifte maskine - en udvidelse af den 'gamle' A1200 med Kickstart 3.1, HD-drev og 68030-kort kan jo i dag kun med nød og næppe gøres for under 3.500 kroner.

#### FREMTIDEN ER LYS

- sådan ser det i hvert fald ud. De folk, Amiga Technologies allerede har hyret, repræsenterer i hvert fald alle 'state-of-the-art' inden for hver deres felt, og der er ingen tvivl om, at disse mennesker tilsammen vil være i stand til at give Amigaen den - man fristes til at sige 'Kickstart' - den i så høj grad trænger til. Samtlige involverede er fuldt ud klar over potentialet i teknologien - således kom flere på pressemødet ind på Amigaens overlegne multitasking, der - i modsætning til f.eks. PC'ens Windows, der slet ikke har ægte multitasking - kan klare sig med utrolig få systemressourcer, såvel RAM som harddisk-plads.

Under alle omstændigheder bliver det næste halve års tid - som nævnt i sidste måneds leder - utrolig spændende, og vi ser

fra Amiga-Bladet's side med stor glæde frem til at følge udviklingen på allernærmeste hold.



#### COMMODORE ENGLAND I BETALINGSSTANDSNING

Kort før deadline kom det os for øre, at de forhandlinger, Commodore England med David Pleasance i spidsen har ført med Escom, om sidstnævntes overtagelse af Commodore England, var endt uden resultat. Som en følge heraf er Commodore England trådt i frivillig betalingsstandsning.

Vi havde håbet at få en kommentar herom fra David Pleasance - der nu må forventes at være meget skuffet! - men det var desværre ikke muligt inden deadline.

# AMIGA NEWS!

## CD-GO! A4000 1595.-

CD-GO! A4000: Mitsumi FX400 Quad Speed CD-ROM drev, kabler, installationssoftware, Meeting Pearls I CD og dansk installationsvejledning.

## CD-GO! A1200 2195.-

CD-GO! A1200: Mitsumi FX400 Quad Speed CD-ROM drev, kabler, eksternt kabinet, installationssoftware, Meeting Pearls I CD og dansk installationsvejledning.

### Acceleratorkort

#### M-TEC 1200EC

Monteret med 28 mhz 68EC030 CPU, 14 mhz 68881 FPU og real-time ur  
Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 8 32 bit fast mb ram 1395.-

#### M-TEC 1200-28

Monteret med 28 mhz 68030 CPU med MMU, 25 mhz 68882 FPU og real-time ur.  
Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 8 mb 32bit fast ram. 1795.-

#### M-TEC 1200-42

Monteret med 42 mhz 68030 CPU med MMU, 25 mhz 68882 FPU og real-time ur.  
Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 8 mb 32 bit fast ram. 2195.-

#### Blizzard 1230-III

Monteret med 50 mhz 68030 CPU med MMU, 50 mhz 68882 FPU og real-time ur.  
Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 32 mb 32 bit fast ram. 3295.-  
4 mb 32 bit fast ram til Blizzard og M-TEC (Pris ved køb af turbokort) 1195.-  
SCSI-II interface til M-TEC eller Blizzard 1230III 995.-  
CyberStorm og Cybervision Ring!

### Harddiske

545 mb 3,5" Seagate Fast ATA harddisk, 1495.-  
855 mb 3,5" Seagate Fast ATA harddisk, 1895.-  
1080 mb 3,5" Seagate Fast ATA harddisk, 2395.-  
Kit til montering af 3,5" harddisk internt i Amiga 1200 189.-

### Amiga CD-Rom

SpeedUp CD + HD interface. Giver hastighedsforøgelse på HD/CD på op til 7 gange det normale. Mulighed for tilslutning af 4 E-IDE enheder incl. CD-Rom drev 895.-  
AmiNet set 1, 4 pack 299.- Aminet 5 149.- Aminet 6 149.-  
Meeting pearls 1 99.- Meeting pearls 2 99.- Amiga Tools 2 299.-  
Euroscene Vol II 249.- Hottest 5 299.- Fresh Fish 9 299.-  
Gold Fish 2 299.- MultimediaToolkit2 299.- Fresh Fonts 199.-  
RHS color collection 349.- Light Rom 2 399.- Texture Gallery 399.-  
The Light Works 399.- CDx filesystem 449.- CDBoot v.1.0 349.-

### Programmer

Directory Opus 5 UK 599.- Photogenic 599.- TurboPrint 4.0 599.-

### Diskdrev

Internt Chinon-diskdrev til indbygning i Amiga 500, 600 og 1200 489.-  
Eksternt ProfiLine-diskdrev med gennemført bus og afbryder 539.-

### Gigant-strømforsyning

Goliath 8 A/200W strømforsyning med støjsvag blæser til A600/A1200 695.-

### MOMSREGISTREREDE FORHANDLERE SØGES!

 **M.R. GRUPPEN I/S**

Der henvises til vores salgs- og leveringsbetingelser. Priser incl. moms  
Fax. 56 63 21 77 \* Telefon 40 11 01 00 \* Telefon 56 63 22 77



# TOPFART TIL LAVPRIS

Af Christian Estrup

Nye er nu så meget sagt - det nye består vel egentlig i, at der langt om længe er en forhandler, der er begyndt at hente kortene hjem til Danmark. Dét kan vi naturligvis kun være glade for, da netop M-Tec-kortene er fremragende eksempler på, at der stadig er en lang række spændende 'uopdagede' produkter at finde, blot man leder længe nok.

## MADE IN DEUTSCHLAND

Som nævnt stammer firmaet M-Tec fra Tyskland, og lige så meget, den tyske grundighed skinner igennem på selve kortenes kvalitet, lige så tydeligt skinner vore sydlige landsmænds totalt manglende evner indenfor design igennem på såvel æsken som manualen. Æsken er for øvrigt den samme, som phase 5 benytter til sine Blizzard-kort, så de må jo kunne lide dem dernede...

M-Tec-kortene er klassiske 68030-kort og findes i 3 forskellige varianter: 28 MHz 68EC030 (uden MMU), 28 MHz 68030 og 42 MHz 68030. Hertil kommer

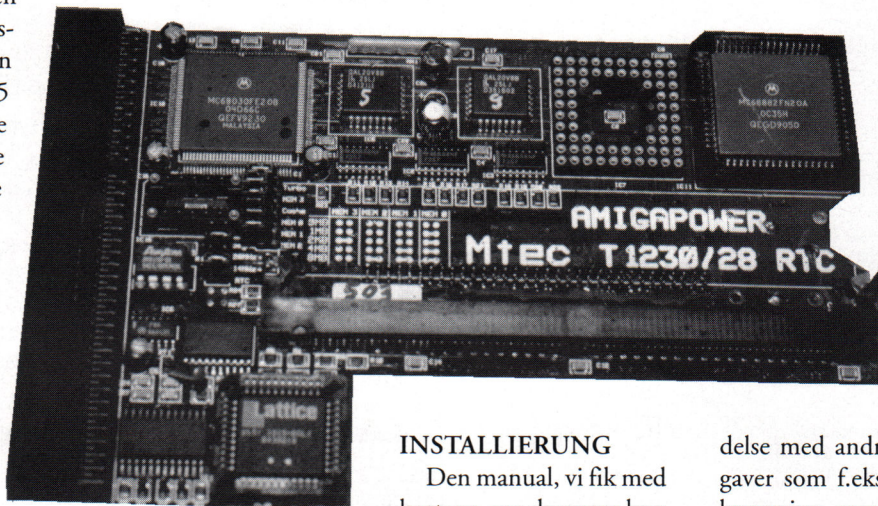
en matematisk co-processor, hvor det 'mindste' kort leveres med en 14 MHz 68881, mens de to 'største' kort leveres med en 28 MHz 68882. Med hensyn til RAM er der som sædvanlig plads til et enkelt 72-pin SIMM-modul, og endelig indeholder kortene naturligvis ur.

Vent nu lige lidt... En 42 MHz

68030? Ja, M-Tec har ganske enkelt gjort, hvad mange brugere alligevel forfalder til selv at gøre, nemlig at 'overclocke' 68030'eren - oven i købet

*"M-Tec har ganske enkelt 'overclocket' 68030'eren fra 33 MHz til 42 MHz"*

så meget som fra 33 MHz til 42 MHz. Nogle vil måske betegne dette som 'snyd', men så længe kortet virker som et 42 MHz 68030-kort (og overclockingen altså ikke giver problemer, hvilket den ellers let kan), er der vel ingen grund til at klage.



## INSTALLIERUNG

Den manual, vi fik med kortene, var desværre kun på tysk, og der var oven i

købet byttet rundt på siderne, hvilket virker temmelig sjusket. Det er dog alt sammen ligemeget, for forhandleren har lovet, at der når dette læses vil

*"Manualen var kun på tysk, og der var oven i købet byttet rundt på siderne, hvilket virkede temmelig sjusket"*

**Med sine nye accelerator-kort til Amiga 1200 lægger tyske M-Tec endnu en gang op til kamp på dette lukrative marked**

foreligge en *dansk* manual - et initiativ, alle burde tage ved lære af. Udover manualen medfølger en diskette med udmærket software, f.eks. et par hastigheds-test-programmer.

## FART SOM BARE...

Hvor hurtige er kortene så? Tja, som det fremgår af figuren, er 28 MHz-kortene kun minimalt hurtigere end sælberten Blizzard 1220. Herefter er der et spring på ca. 30% op til 42 MHz-kortet, og yderligere 10-20% derfra op til 50 MHz Blizzard 1230-III-kortet, som vi testede i nummer 3.

*Beachball*-testen skiller sig dog ud fra de øvrige i denne forbindelse. Denne værdi påvirkes som det ses *meget* kraftigt af, om kortet er udstyret med ma-

tematisk co-processor (FPU). Selv den 'lille' 14 MHz 68881 giver en hastighedsforøgelse med en faktor 3,6, og med en 28 MHz 68882 begynder det at blive rigtig sjovt - for slet ikke at tale om en 50 MHz 68882! Nogenlunde samme faktorer vil gøre sig gældende i forbindelse med andre matematik-tunge opgaver som f.eks. raytracing og fraktalberegning, men altså kun så længe programmerne er i stand til at udnytte FPU'en.

Alt i alt er der således absolut intet at udsætte på M-Tec-kortenes hastighed, omend Blizzard 1220-kortet sta-



## SÅDAN TESTEDE VI

### SYSINFO:

Dette er hastighedsmålingen i Sysinfo 3.24.

### LHA-PAKKE:

Her blev ca. 1,2 Mb filer pakket med LHA fra RAM: til RAM:

### LHA-UDPAKKE:

Her blev arkivet af ovennævnte - ca. 640 Kb ialt - pakket ud fra RAM: til RAM:

### SØG-ERSTAT:

Her lod vi *CygnusEd* erstatte 22.099 forekomster af bogstavet 'e' med 'a' i en 268 Kb tekstfil.

### BEACHBALL:

Dette er testen af samme navn i *AIBB* 6.5.

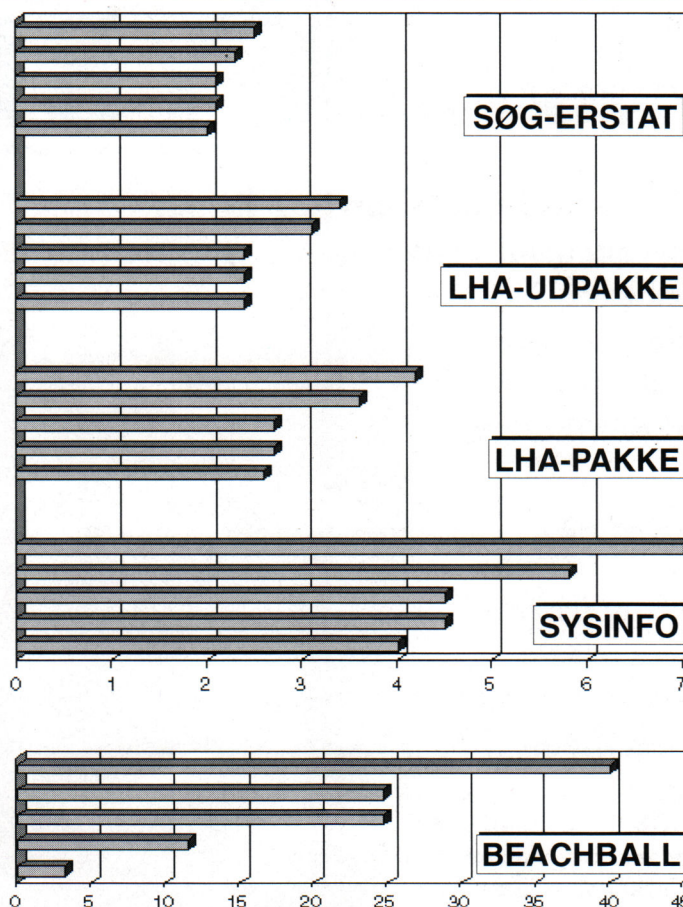
Blizzard 1230-III/50/50  
M-Tec 1230/42/28  
M-Tec 1230/28/28  
M-Tec 1230/28/14  
Blizzard 1220/28/0

Blizzard 1230-III/50/50  
M-Tec 1230/42/28  
M-Tec 1230/28/28  
M-Tec 1230/28/14  
Blizzard 1220/28/0

Blizzard 1230-III/50/50  
M-Tec 1230/42/28  
M-Tec 1230/28/28  
M-Tec 1230/28/14  
Blizzard 1220/28/0

Blizzard 1230-III/50/50  
M-Tec 1230/42/28  
M-Tec 1230/28/28  
M-Tec 1230/28/14  
Blizzard 1220/28/0

Blizzard 1230-III/50/50  
M-Tec 1230/42/28  
M-Tec 1230/28/28  
M-Tec 1230/28/14  
Blizzard 1220/28/0



Sammen med kortene følger programmet *AIBB*, der indeholder en lang række hastigheds-tests. Bemærk, at tallene efter kortnavnene angiver clock-frekvensen for CPU hhv. FPU, samt at alle værdier er hastigheds-faktorer med en standard A1200 sat til 1.

dig imponerer lige så meget, som da det kom frem.

### KONKLUSION

I disse Plug'n'Play-tider var jeg lidt skuffet over, at man skal indstille jumper for at angive, hvor meget RAM man har sat på kortet. Flere andre kort genkender selv den rigtige RAM-størrelse, så det kan vel ikke være så svært? Det er dog et stort plus, at jumper-indstillingerne også findes på selve kortet, så man ikke skal til at finde manualen frem, hvis man skifter RAM-modul.

Det undrede mig også lidt, at kortet kun kan køre med op til 8 Mb RAM - dette er jo langt fra altid nok til f.eks. raytracing, men på den anden side: Hvis man virkelig skal op på 16 Mb, har man måske alligevel også brug for en 68040 eller endda en 68060, og så er der in-

gen vej uden om at investere i en A4000.

Disse 2 ankepunkter er til gengæld også de eneste, jeg har på M-Tec-kortene. Alt andet er mere end tilfredsstillende, og til prisen fås et 68030-kort ganske enkelt ikke billigere. Præcis hvilket kort, man skal vælge, afhænger naturligvis af behov og ikke mindst pengepung. Er sidstnævnte ikke så tyk, og har man alligevel ikke brug for en MMU, er det mindste kort et udmærket valg - det koster oven i købet nogenlunde det samme som Blizzard 1220-kortet (med 4 Mb RAM og coprocessor).

Kort sagt: Har du længe ventet på en undskyldning for at købe accelerator-kort til din Amiga 1200, så vent ikke længere!

## M-TEC

Navn: M-Tec

Funktion: Accelerator m/68030, FPU, ur og mulighed for SCSI

Min. system: A1200

Producent: M-Tec Hardware Design  
Udlån: M. R. Gruppen, tlf. 5663 2277

Priser:

28 MHz 68EC030, 14 MHz 68881:

Kr. 1395,-

28 MHz 68030, 28 MHz 68882:

Kr. 1795,-

42 MHz 68030, 28 MHz 68882:

Kr. 2195,-

4 Mb RAM:

Kr. 1195,-

Fordele:

Både PGA- og PLCC-coprocessor-sokkel  
Mulighed for SCSI-controller  
Stabile  
Billige

Ulemper:

Ikke Plug'n'Play med RAM  
Kun plads til 8 Mb RAM

**VURDERING: 11**



# VISIONER I CYBERSPACE

**Folkene fra Phase5 har gjort det igen! Udover at producere de hidtil hurtigste og billigste acceleratorkort til både A1200, A3000 og A4000 har de endelig frigivet deres nyeste produkt - grafik-kortet Cyber-Vision64**

*Af Anders Lundholm*

Kortet er et rent Zorro-III-kort, og kan derfor kun installeres i en A3000 eller A4000. I modsætning til andre fabrikanter satser Phase5 ikke på de populære 'Cirrus'-chips, men bruger derimod en såkaldt Trio64 fra firmaet S3. Udover denne benyttes en 'Planar-2-Chunky'-pixel-konverterings-chip (Roxler).

Som til de fleste andre 24bit-grafikkort medfølger et kabel, der sløjfer Amigaens normale video-signal ind i kortet, således at f.eks. programmer (og spil), der kører i 15 kHz, kan køres uden brug af separat monitor (for 15 kHz-opløsningernes vedkommende kræves dog naturligvis stadig, at skærmen er en multisync-skærm).

## SOFTWARE

CyberVision leveres, i modsætning til andre grafikkort på Amigaen, ikke med et specialskrevet styresystem. Man er

igen gået andre veje og har fået 2 programmører til at lave et standard 24bit-interface, der kan køre på næsten samtlige eksisterende 24bit-kort.

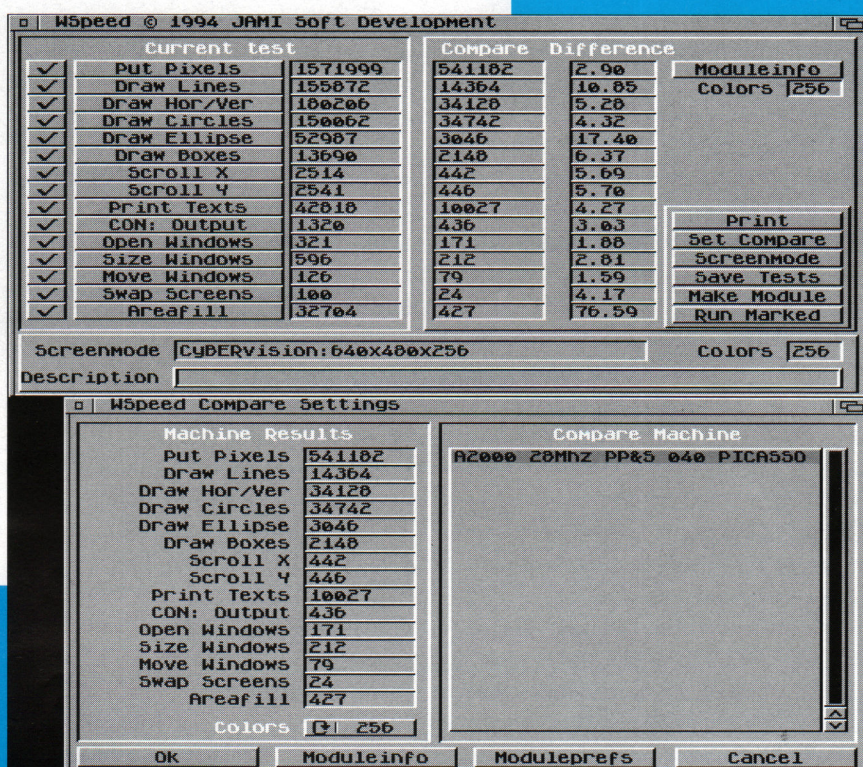
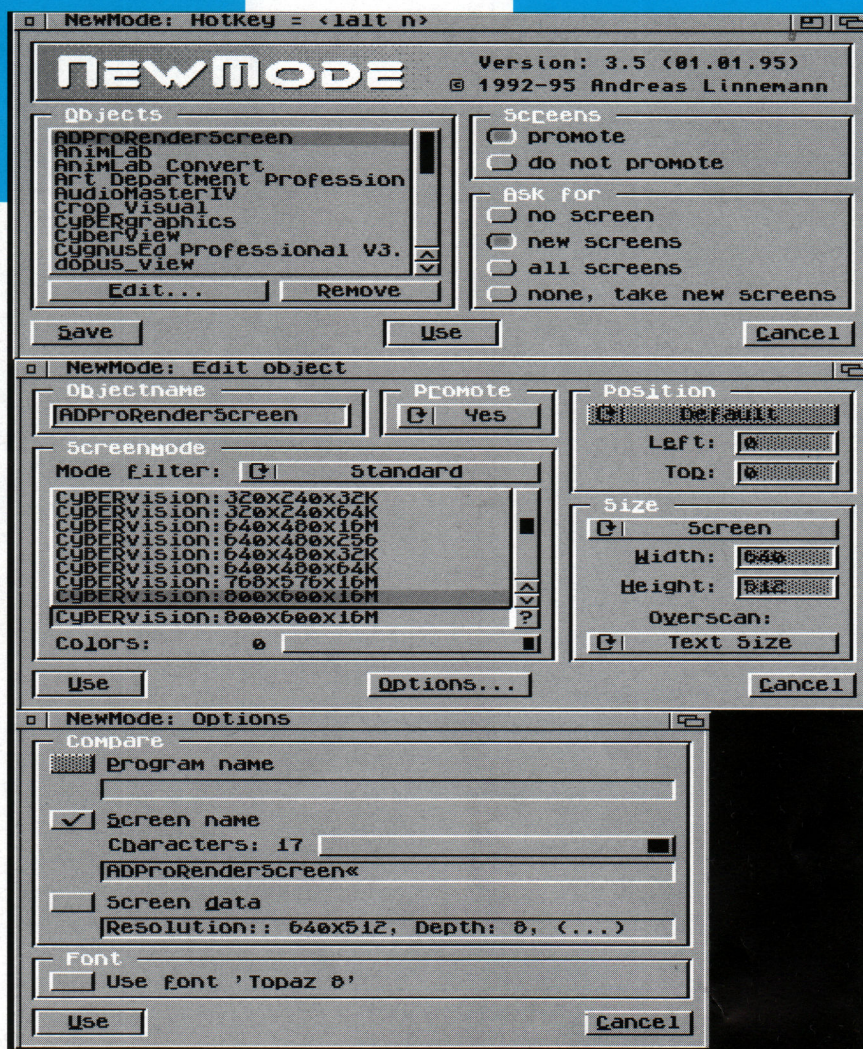
Meget beskrivende kaldes softwaren 'CyberGraphics', og den består blot af en driver, der ved brug af de tilhørende CyberGraphics-libraries udnytter

grafikkortet. Ideen med CyberGraphics er i sig selv genial, fordi software-producenterne i stedet for at programmere en driver til hvert grafikkort blot skal have programmet til at understøtte CyberGraphics. Programmer som ADPro, ImageFX, Photogenics, Scala og Real3D er blandt de, der allerede





Med kortet følger programmet *NewMode*, der kan tvinge 'genstridige' programmer til at benytte en højere opløsning.



Næsten uanset hvilken test - her W5speed - man udsætter kortet for, viser det sig at være hurtigere end konkurrenterne.



understøtter CyberGraphics. En yderligere fordel er, at CyberGraphics som noget temmelig unikt tillader brugeren at scrolle rundt på et 24bit-billede.

Det medfølgende *CyberPrefs*-program tillader én at vælge, hvilken 24bit-driver man vil benytte, og man kan derefter vælge den ønskede opløsning vha. Screenmode-programmet. Endvidere medfølger programmet *NewMode*, der kan tvinge programmer til at benytte en brugerdefineret skærm. Som eksempel fik jeg Imagine 3.1 til at åbne på en 800x600 skærm i 256 farver.

Efterhånden som 24bit-kort bliver mere udbredte, hvilket dette kort rent ydelses- og prismæssigt lægger stærkt op til, må vi forvente en stærk stigning i antallet af CyberGraphics-kompatible programmer.

## JEG GÅR I OPLØSNING

Kortet leveres i 2 forskellige udgaver, én med 2Mb RAM og én med 4 Mb RAM. Folk, der kun skal bruge kortet til at vise billeder på samt køre en ordentlig Workbench, vil nok godt kunne affinde sig med 2Mb, da dette er rigeligt til at køre 800x600 i 24bit. Er man derimod en ivrig bruger af både DTP, billedbehandling og andre skærmkrævende programmer, er de små 1000 kroner til 2 Mb ekstra RAM absolut værd at lægge oveni, da kortet trods alt klarer 1024x768 i 24bit.

Manualen råder én til at investere i en ordentlig monitor, da de færreste 14"-monitører kan klare 1280x1024. Som maksimal opløsning kan kortet gå op i 1600x1200 i 256 farver. Specielt nævnes 17"-monitører som et ideelt køb for enhver bruger, da en båndbredde på 135Mhz (som kortet har) appellerer til store skærme.

## FERRARI ELLER HVA?

Jeg må indrømme, at jeg aldrig i mit liv har set så hurtigt et grafikkort. Skærmopdateringen er ekstremt hurtig, og jeg tog endda mig selv i at køre 24bit Workbench i den tro, at det kun var 256 farver! Faktisk er kortet flere gange hurtigere i 24bit CyberGraphics, end GVP's EGS-kort er i 256 farver med sin egen software. En test med WSpeed (se figuren) viser da også, at kortet overhaler sine konkurrenter med indtil flere gange i langt størstedelen af de foretagne tests. Fuldstændig sindssygt...



## UDVIDELSER

For at det ikke skal være løgn, er kortet udstyret med 2 ekstra sokler til udvidelser, bl.a. et MPEG-kort, der vil muliggøre afspilning af MPEG-filer f.eks. direkte fra Workbench i 24bit. En opringning til Phase5 afslørede da også, at de allerede var i gang med udviklingen af MPEG-kortet! Et SVHS-kort er også tænkbart, da det vil sætte brugeren i stand til at optage kortets output i høj kvalitet. Ydermere vil man spare både RAM og grafikchips, da det allerede sidder på kortet. Dette vil uden tvivl gøre udvidelser meget billige.

## BUGS

Som skrevet i manualen kan der opstå fejl på Zorro-bussen, hvis man er ejer af en ældre maskine med en SuperBuster revision 9. Phase5 tilråder derfor, at man opgraderer til revision 11, og undertegnede er derfor overbevist om, at en udskiftning af Busteren vil fjerne de sorte skærme, der af og til dukkede op under testen.

## DOKUMENTATION

Generelt er det sjældent, man ser engelsk dokumentation fra de tyske producenter, men Phase5 har åbenbart fundet ud af, at det er påkrævet. Til forskel fra CyberStorm-kortet fra samme firma, der blev leveret med 14 sammenhæftede A4-ark, leveres CyberVision med en dejlig manual, der ikke kan sættes en finger på. Med manualens udmærkede forklaring af både hardware, software og generelle facts omkring 24bit-kort følger man sig i hvert fald rustet til kamp. Forfatterne af manualen lægger desuden ikke skjul på, at kortet er det hidtil mest

*Med CyberVision og den medfølgende CyberGraphics-software er det muligt at køre Workbench i 24bit.*

avancerede 24bit-kort, man kan investere i - hvis nogen skulle være i tvivl!

## KONKLUSION

CyberVision 64 er Phase5's nyeste skud på stammen, og foruden at være det absolut hurtigste 24bit-kort til dato sætter kortet også nye standarder, når det drejer sig om software, der - med det specielle CyberGraphics - kører, som var det en normal Workbench. Tager man pris/ydelse i betragtning, slår kortet alle rekorder!

## CYBERVISION 64

Navn: CyberVision64  
Funktion: Grafik-accelerator  
Min. system: A3000/A4000, Kickstart 3.0+  
SVGA/Multisync-skærm  
Vi anbefaler: 8Mb RAM, 15-17" skærm

Producent: Phase5 Digital Products  
Udlån: Epic Data, tlf. 5993 1025  
Pris: kr. 3295,- (2 Mb), 3995,- (4 Mb)

### Fordele:

- Op til 4Mb RAM
- 64Bit S3-chip
- Høje opløsninger, mange farver(!)
- God software
- 24bit Workbench

### Ulemper:

- Viewere kunne være hurtigere

**VURDERING: 11**



# KLASSISK TEGNER I HÅRD KONKURRENCE

Af Tage Majland

På trods af Amiga-teknologiens slingrekurs i det seneste år er der ufortrødent blevet udviklet bedre tegneprogrammer. Forventningerne har derfor været store til den nye generation af tegneprogrammernes "urfader", Deluxe Paint, som Dan Silva første gang udgav i 1985.

Hvis inkarnerede Deluxe Paint-brugere var nervøse for, at brugerfladen skulle blive ændret til den nye version 5, kan de ånde lettede op. Næsten alt er ved det gamle - på godt og ondt.

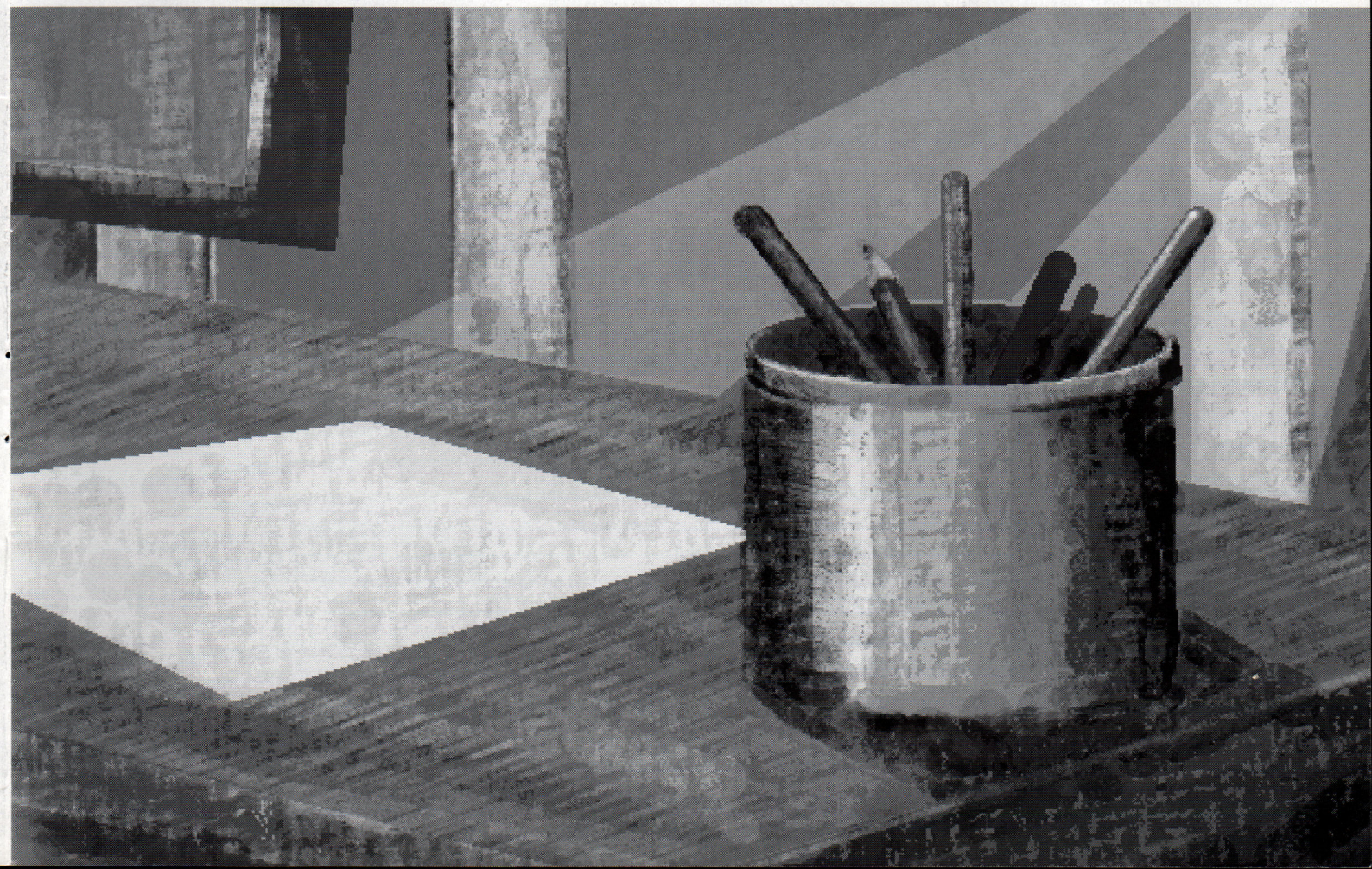
Der er den klassiske menu til højre og rullemenuerne øverst. Menuerne påvirkes stadig af opløsningen, så man får de "charmerende" klodsede lo-res-bogstaver, når man kører i laveste opløsning, og det er svært at læse teksten i hi-res interlace.

## STADIG TRÆG I OPERATIONERNE

"Børnesygdomme" som manglende evne til at indlæse eksempelvis GIF-filer og kun én undo finder man stadig i Deluxe Paint. En indikatorbar for, hvor langt tidsrøvende operationer er nået, er dog endelig kommet med. Til gen-

**I ti-året for Electronic Arts' første udgivelse af deres legendariske tegneprogram har de endelig udgivet den med spænding ventede Deluxe Paint 5.**

Først var (b)ordet, så kom kunsten...





gæld er dette "omvendte timeglas" tudegrimt og behøver ofte at blive fyldt op flere gange, før operationen er færdig!

"Timeglasset" er desværre stadig nødvendigt, for trods Electronic Arts' løfter om et hurtigere program er det svært at se. Nogle funktioner er ligefrem langsommere end i forgængeren!

For at hastigheden ikke skal gå ud over de præcise frihåndstegninger, er der kommet den nye funktion *mouse-tracking*. Den husker hele pointerens bevægelse og tegner den perfekt op bagefter, så man undgår hakker i sine skøncirklér.

Igenom den nye 24-bit backing-store er det muligt at hente, bearbejde og gemme TrueColor-billeder. Forudsætningen for ikke at gå helt i stå er rigeligt med RAM og voldsom maskinkraft. Lidt synd er det, at man ikke lige (akkurat som med GIF) har inkluderet en loader/saver til JPG, der selv i god kvalitet fylder langt mindre end rå 24-bit-grafik.

## MICRO-MACRO-MAKKER

Listen over smarte hotkeys til funktionerne, som alternativ til menuer og ikoner, stiger stadig støt, så man nu kan tegne endnu hurtigere. Ét væsentligt shortcut er desværre igen blevet forbigået, nemlig Return-tasten, som i de fleste programmer kan erstatte bekræftende tastetryk som 'OK' eller 'Use'. Der er man stadig tvunget til at finde "o" eller "u" eller...

Helt nyt er det ARExx-understøttede makro-system(! -red.), hvor man kan "optage" og gemme komplicerede operationer og aktivere dem blot ved et tastetryk. Og man skal ikke lade sig skræmme væk af, at man aldrig før har brugt ARExx, som systemet er baseret på. Smid blot REXxMast i WBstartup-skuffen, inden programmet bootes, og resten kan klares inde fra DPaint. Makro-systemet er let at bruge, men har stadig sine begrænsninger. Eksempelvis var det ikke muligt at få den til at skifte range.

Disk-interfacet er forbedret lidt, så man nu kan se størrelsen på filerne. Som lidt mere fancy end egentlig nødvendige features kan tilføjes infotekst til billederne og man kan gemme små previews som ikoner. Sidstnævnte kan være meget svære at genkende sine bil-

leder ud fra, når de præsenteres i en Workbenchs fire farver.

## NATURLIGT KLATMALERI

Deluxe Paint 5 praler af at være først med "Natural Media". Det er nu en sandhed med modifikationer, for som læsere af Amiga-Bladet nummer 2 kan huske, tilbyder Photogenics et bredt sortiment af brushes. Derfor virker DPaints fire medier (Chalk, Oil, FeltTip og Watercolor) lidt tynde over for Photogenics' 13! Faktisk kunne Deluxe Paint 5 lige så godt have indeholdt ét medie med et par parametre.

Hvor der ikke er så meget idé i medierne, virker nyskabelsen Texture til gengæld ganske glimrende. Der medfølger 50 textures, så der er nok at lege med.

Om disse Natural Media er så anvendelige i almindelig tegning, er svært at vurdere. Det afhænger af, hvordan og hvad man tegner. Billedet med blyanterne på bordet er et eksempel på, hvor det med succes kan anvendes.

Der er mange små, men praktiske forbedringer på de gængse funktioner, eksempelvis bedre airbrush-styring og en ny måde til at opsamle en brush på.

Noget kan tyde på, at antallet af funktioner også er blevet for uoverskueligt for programmørerne. I hvert fald er der flere steder problemer med prioriteringen mellem operationerne.

## GRIMME VEDLAGTE EKSEMPLER

Grafikken, der følger med Deluxe Paint 5, kan næppe give selv begyndergrafikere mindreværds-komplekser. Kvaliteten er lav, og der er kun to AGA-billeder. Det er rystende, at man kan lægge så amatøragtige eksempler ved et tegneprogram, der vil tages seriøst.

Smart nok kan man loadere flere paletter ind over hinanden til et billede. Desværre er fremgangsmåden noget kluntet og ikke særlig anvendelig i praksis. Til gengæld er Range-menuen blevet peppet noget op, og den er dejlig nem at bruge.

## STYRKEN LIGGER I BEVÆGELSEN

Lige siden Deluxe Paint 3 har serien været førende inden for animation, og DPaint er stadig i bevægelse - fremad. En del ændringer er ganske vist i det

kosmetiske hjørne, men alligevel praktiske.

Et eksempel herpå er LightTable, hvor man kan se det næste og de to forrige frames. Dette var også muligt i Deluxe Paint 4, men nu kan man indstille, hvor mørke de omkringliggende frames skal være, såfremt der er farver nok til det. Glæderne er dog ikke helt gratis - det tager en hulens tid at skifte frames, hvilket kan virke hæmmende på kreativiteten.

Camera-move er en ny funktion til at animere sit baggrundsbillede, der kan være større end skærmen, så det passer til animationen i forgrunden.

Til stor glæde for specielt folk, der videre-bearbejder raytracede animationer, er det muligt at have separate paletter til hver frame eller en gruppe af frames. Denne feature kan så kombineres med fades, så farverne udnyttes optimalt.

Specielt af interesse for de svagt RAM-bemidlede er det nye følgeprogram DeluxePlayer. Med det kan man afspille sine animationer fra eksempelvis CLI/Shell. Den store fordel ligger i, at programmet kan afspille scripts med flere animationer, hastigheder, loops m.m., der er skrevet i et simpelt tekstbehandlingsprogram. Virkelig smart og let at bruge.

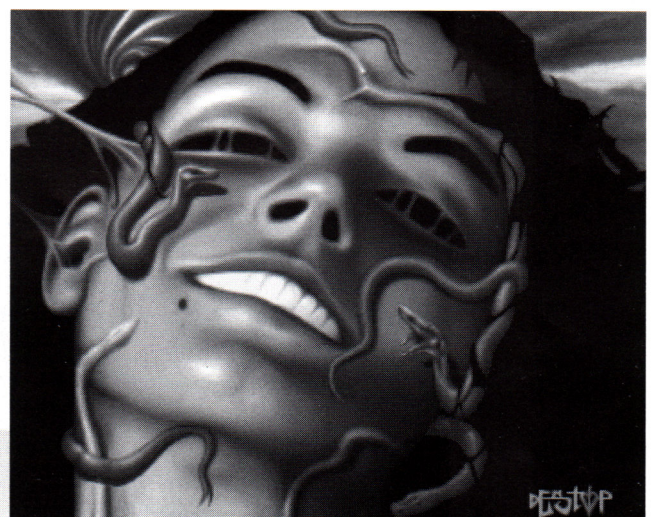
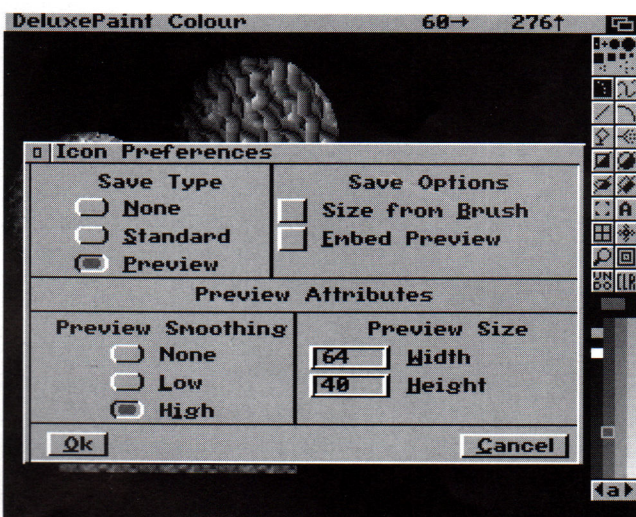
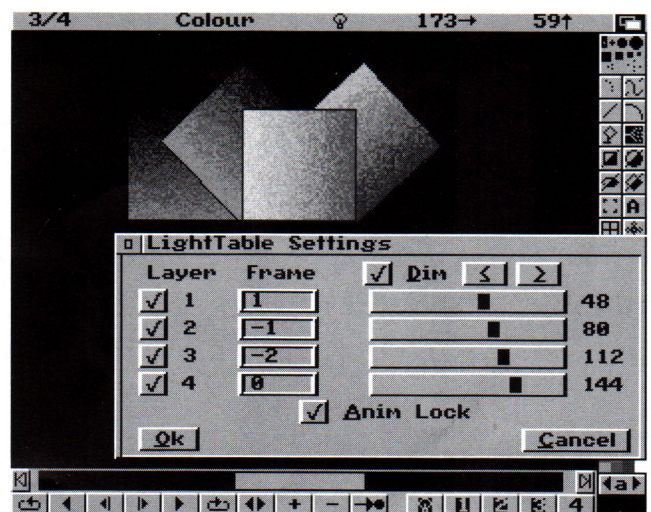
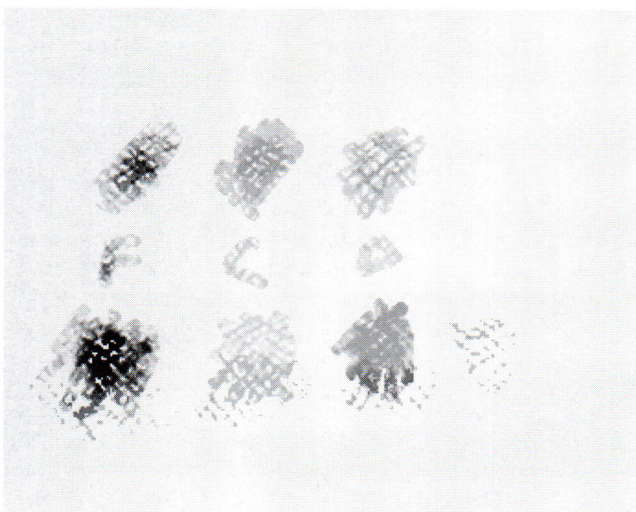
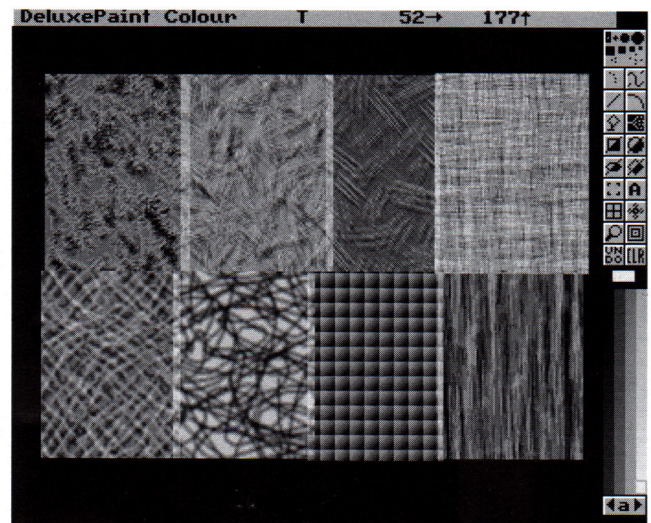
For at prøve at opsummere mange enkelt-elementer: Deluxe Paint er forbedret på mange punkter i variende grad, og det er et rigtigt godt program. Om det helt berettiger et nyt versionsnummer, kan diskuteres, for der er ikke så meget egentligt nyt under solen siden den forrige version.

Har man derfor ikke meget brug for animationsdelen, er Deluxe Paint til en pris på lige under 1000 kroner taberen i konkurrencen med de langt billigere Personal Paint (testet i nummer 5) og Brilliance. Man kan undre sig lidt over, at der ikke er sket mere i Electronic Arts' laboratorier i de sidste par år.

## DELUXE PAINT 5

Udgiver: Electronic Arts  
Udlån: Betafon, tlf. 3314 1233  
Systemkrav: Kickstart 2.0, 1 Mb RAM  
Pris: kr. 999,-





Det er muligt sammen med sine billeder at gemme ikoner, der er mini-versioner af billederne - disse kan dog godt være svære at genkende på en Workbench i 4 farver.





# 3D

## GEOMETRIENS LEGEPLADS

**Del 5  
Finish &  
Setup**

*Af Anders Lundholm*

I dette afsnit vil vi koncentrere os om de sidste detaljer på vores teleskop samt sætte objekterne op til animation i stage-editoren. Hent derfor dit objekt ind i detail-editoren.

For at en scene (og objekter generelt) skal fremstå nogenlunde troværdigt, er det vigtigt, at man ikke glemmer basale elementer, som forventes at være til stede i scenen. Dette har ødelagt stemningen i mange billeder, fordi animatoren ikke har forholdt sig ydmygt til det emne, han arbejder med. F.eks. en scene fra en park, der i naturen kun oplyses af en enkelt lyskilde (solen) i stedet for 17 forskelligt placerede lyskilder.

Dette medfører forvirring hos tilskueren, da denne ikke har noget at sætte billedet i relation

til. I vores tilfælde er det vigtigt at udstyre teleskopet med telelinser samt holdere til solcellerne, hvilket vi nu skal til.

### SIDEHOLDERE

Åbn requesteren for 'Default Primitives' og vælg 'Tube'. Indtast nu hhv. 10 units i radius og 10 units i højden (fig. 1). Fravælg 'Stagger points', således at objektet ikke bliver snoet i højden (vertikale sektioner).

Vælg objektet (Pick/Select) og drej det -90° omkring Y-aksen (brug evt. transformation-requesteren i 'World'-mode). Flyt derefter objektet vha. 'Move' samt de enkelte akser (Shift+X, Y og Z, efterfulgt af 'Space') ud til venstre, så objektets akse ligger inden for teleskopets runde kant

(fig. 2). Kopiér cylinderen (R-Amiga+C), og flyt den herefter over på modsatte side af teleskopet. Brug 'Transformation', der tillader dig at spejle punkterne omkring  $(X,Y,Z) = (0,0,0)$  ved at skalere med  $X=-1$  og ændre X-koordinatet til minus istedet for plus. Indsæt den kopierede cylinder vha. R-Amiga+P.

### KLIPPE OG KLISTRE

Imagine tillader animatoren enten at samle sine objekter i såkaldte 'groups', eller helt at smelte dem sammen til et enkelt objekt. Fordelen ved at gruppere er, at objekterne bevarer deres originale overflade, mens en såkaldt 'joining' vil slette alt. Da vores cylindere på hhv. højre og venstre side er identiske, sker der ikke noget ved at samle dem, hvilket gøres ved brug af R-Amiga+J. Gå



derefter ind i 'Attributes'-requesteren og definér en tilpas mat-grå overflade uden for meget højlys (specularity).

### TELELINSER

For at modellere linserne kan vi enten benytte formseditoren (fig. 3) eller bruge en sammentrykket 'default'-sphere (fig. 4). Jeg vil generelt foretrække formseditoren, fordi den giver et større overblik over de enkelte punkters (cross-sections) placering. Derudover er det mere personligt selv at modellere alle objekterne, i stedet for at bruge nogle standardtyper (eller nogle, andre har modelleret). Dette er selvfølgelig op til den enkelte animator.

Tilføj et glasmateriale til linsen i attributes-requesteren. Generelt er glas tonet lidt i den blå nuance, og vi kan forstærke den blå effekt ved først at give linsen:

*Color*  
(205,230,255)  
*Reflect*  
(15,15,15)  
*Filter*  
(255,235,220)  
*Specular*  
(245,250,255)  
*Hardness* (210)  
*Index* (1.55)

- der er virkelighedens refraktionsværdi for glas. Som en sidebemærkning skal det nævnes, at Imagine benytter 'Shininess'-værdien til at simulere en mere kompliceret refleksion end den, 'Reflect' beregner. Hardness definerer bredden af 'højlyset' (specular). For at kunne tilbyde denne mere komplicerede

(og realistiske) refleksion, stjæler Imagine 'Filter'-værdierne, der således gør objektet uigennemsigtigt. Husk derfor som en regel aldrig at benytte

fordi værdierne for de 3 RGB-farver fortæller Imagine, hvor meget den skal filtrere af den enkelte farve. En rød nuance vil således efterlade et glasobjekt

blåt, og en grøn nuance vil efterlade samme objekt med lilla glas. En nemmere måde at finde ud af den endelige farve er at bytte om på hhv. den 'røde' og 'blå' værdi i farve-requesteren - altså først finde sin ønskede farve, og så bytte om på værdierne. Således skal den grønne altså forblive statisk.

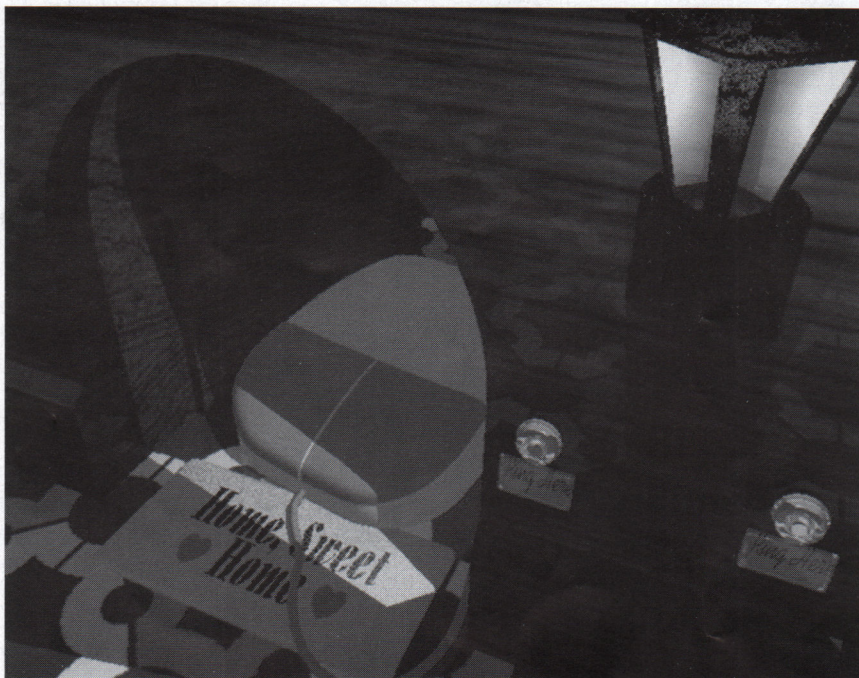
Tilpas størrelsen (højde/bredde) på linsen, så den passer i den øverste ring, vi på forhånd har udstyret selve teleskopets grundobjekt med (fig. 5).

En god idé er at skalere de forskellige akser individuelt. Det er vigtigt, at linserne er bredere end selve åbningen, da teleskopet ellers på det færdigt beregnede billede vil se underligt ud med linserne hængende løst. Desuden er teleskopets cylindriske kant bred nok til at rumme linserne, uden at de 'stikker uden for' på ydersiden.

En fordel ved først at placere den øverste linse korrekt (og definere

dens materiale) er, at når vi kopierer den (kopierer, flytter og 'Paster', dvs. indsætter), får vi en nøjagtig kopi med samtlige definitioner, objektet end måtte have.

Brug 'Group Object' (R-Amiga+G) til at samle linserne og de øvrige dele til et samlet objekt (og ikke 'Join'): Vælg



'Shininess'-værdier på objekter, du ønsker gennemsigtige.

Shininess virker altså sammen med filter- (farve af refleksion) og 'Index'-værdien, der angiver, hvor diffus refleksionen skal være.

Bemærk, at farverne, der skal filtreres fra, er drejet over i den røde nuance,



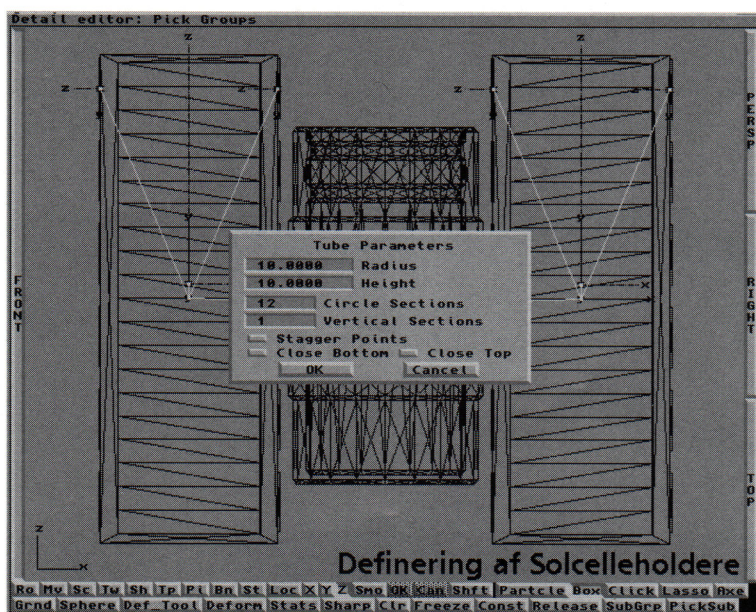


Fig. 1: Front View: Her definerer vi de nødvendige data for kreationen af en 'default'-primitive, der i vores situation skal udgøre holderne for solcellerne.

først selve teleskopet og tryk derefter R-Amiga+A ('Select All') og R-Amiga+G. Gem derefter objektet som *Teleskop.lob*. Gå nu ind i stage-editoren.

### REALISMEN MANGLER

Normalt består en linse af et tykt, solidt stykke slebet glas. Denne solide struktur i glasset bevirker, at lyset bliver brudt flere gange, mens lysstrålerne passerer igennem det. Imagine har her en ulempe, fordi den arbejder med po-

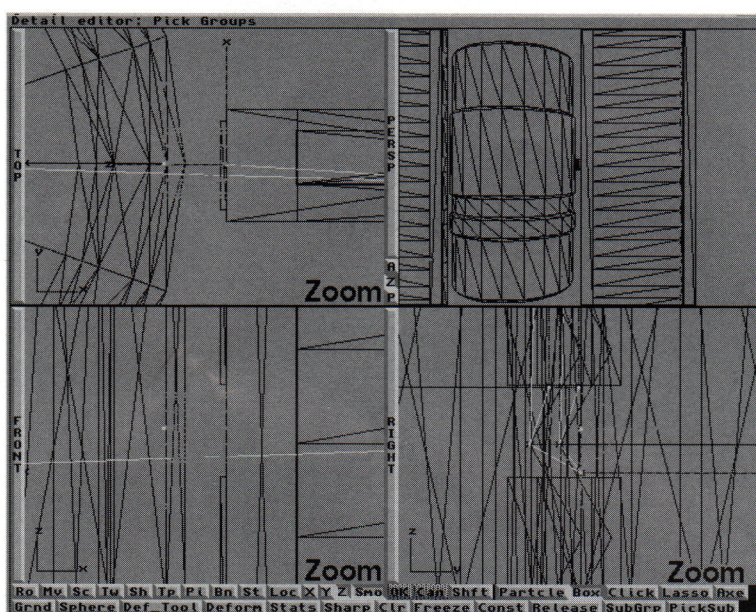


Fig. 2: Full View: Cylinderen (som defineret på fig. 1) skaleres og placeres således, at den 'stikker' ind i både solcellerne og teleskopets hovedobjekt.

lygon-'skaller', der i det 3-dimensionelle rum ikke kan opfattes som solide (i hvert fald ikke af Imagine). Dette betyder, at selv om vi tilføjer 'Index of Refraction' (lysbrydning) til linserne, kan vi aldrig komme 100% tæt på rigtige linser.

F.eks. Real 3D benytter en speciel algoritme til at beregne glas, der tillader animatoren også at definere en såkaldt 'Diffuse' %-værdi. Denne bestemmer, hvor meget den dedikerede 'Index'-

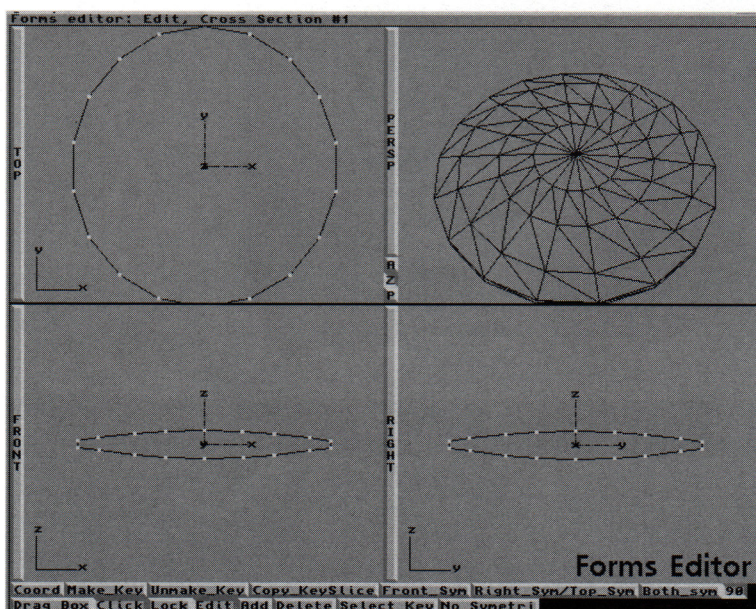


Fig. 3: Full View: Vi befinder os i forms-editoren, hvor vi med håndkraft kan modellere en telelinse til brug i toppen af solcellerne. Læg mærke til det relativt store antal diagonale punkter, der udgør rundingen på linsen.

værdi skal variere, mens lysstrålen brydes i objektet. Et stort minus er dog, at glas i forvejen er det mest processor-krævende materiale, en raytracer kan beregne, men mens Real 3D beregner flere 'Index'-værdier for et objekt, nøjes Imagine med en enkelt. Resultatet er da også derefter, men alligevel acceptabelt. De såkaldte 'Index'-værdier varierer i den virkelige verden fra 1.00 (vand) til 3.50.



Fig. 4: Full View: Detail-editoren giver animatoren mulighed for at bruge 'standard'-objekter - her en kugle. Kuglen kan bruges som linse i teleskopet ved at skalere den i højden (Z-aksen).

## VIDVINKEL OG SKRÅ BRÆDDER

Stage-editoren er for Imagine, hvad en scene er for en skuespiller. Faktisk er det næsten umuligt at lave animationer og ordentlige still-billeder uden brug af stage-editoren, da denne gemmer objekternes fysiske proportioner (position, størrelse, rotation osv.) i en 'staging'-fil. Således kan et objekt have flere forskellige størrelser i stage-editoren, mens objektet på harddisken

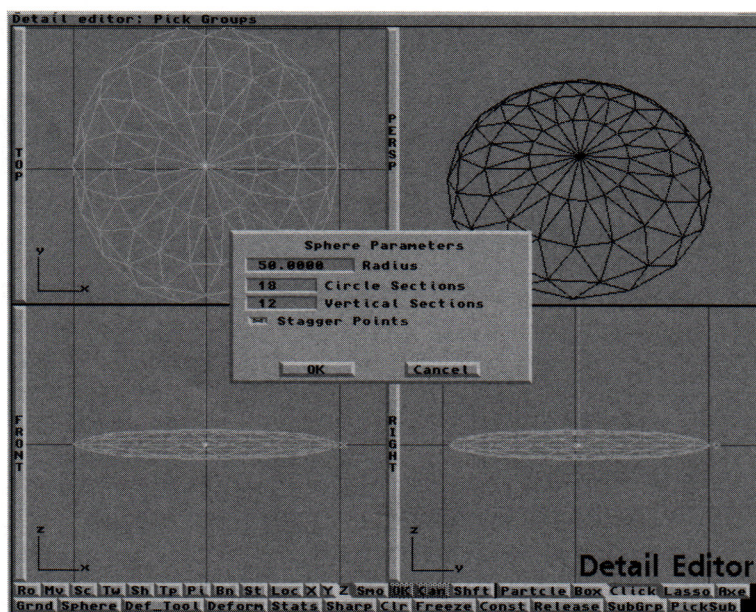
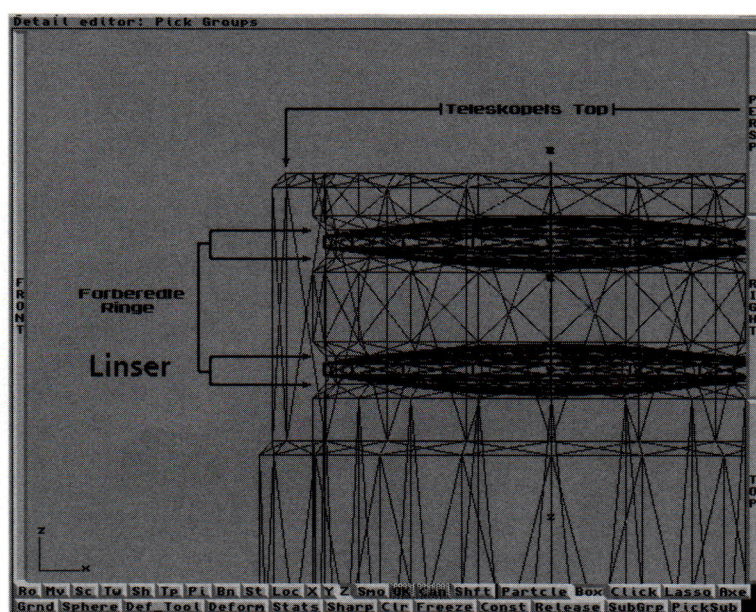


Fig. 5: Front View: Placering af linser. Læg mærke til, at linserne er en smule bredere end objektets åbning. Dette er for at undgå u hensigtsmæssige 'huller' langs kanten.

forbliver uændret. Dette tillader animatoren at tilpasse objekters proportioner i forhold til hinanden, uden at skulle gemme 10 forskellige versioner. 'Staging'-filen kan editeres både fra stage- og action-editorerne (sidstnævnte giver, i modsætning til stage-editoren, et overblik over 50 frames på én gang). Version 2.9+ af Imagine tilbyder en såkaldt 'Bluing'-funktion, der virker som et traditionelt lysbord - dog kun med en enkelt gennemsigtig frame.



## LIGHTS, CAMERA...

Load dit objekt ind i editoren og vælg 'Display/Camera View', der forandrer perspektiv-vinduet til kameraets øje. Når du flytter og roterer rundt på kameraet, opdaterer vinduet således kameraets synsvinkel.

Vælg derefter 'Object/Add/Light Source' for at tilføje en standard-lyskilde til dit virtuelle rum. Placer lyskilden omkring kameraet og gem dine ændringer vha. R-Amiga+S (Save Changes). Vælg nu 'Quickrender' for at foretage en beregning af scenen. Du kan evt. selv rykke rundt på kameraet og de øvrige objekter (teleskop og lyskilde(r)) og foretage yderligere beregninger af billedet.

## I NÆSTE AFSNIT

- tager vi fat på animationen af teleskopet. Vi gennemgår lysopsætning generelt og foretager endnu et skridt i opsætningen af et komplet scenario.

## Smoookin'...

Anders Lundholm har i flere år arbejdet med 3D-modelle-ring. Han kan kontaktes via Fidonet på adressen 2:235/314.71.



# CD-HJØRNET

**1995 er for længst blevet spået til at blive det år, hvor CD-ROM for alvor slår igennem på Amigaen, og spådommen er godt på vej til at gå i opfyldelse**

*Af Christian Estrup*

Flere forhandlere taler således allerede om et 'boom', og når dertil lægges, at der allerede på nuværende tidspunkt er flere hundrede titler at vælge imellem, er man ikke i tvivl: CD-ROM er fremtiden - også på Amigaen.

Fra *Amiga-Bladet's* side vil vi naturligvis gerne bidrage til at 'skubbe' lidt til denne udvikling, og her i *CD-Hjørnet* vil vi derfor fremover i hvert nummer se på nogle af de mest interessante titler. I dette nummer ser vi på den nyeste *Aminet*-CD, endnu en *Meeting Pearls*, samt specielle CD'ere for raytracing- og demo-freaks.

## AMINET 6

De populære *Aminet*-CD'ere er nu kommet til 6. udgave, og som sædvanlig er der noget for enhver smag fra det verdensomspændende *Aminet*. Denne gang er der dog lagt særlig vægt på demoer - hele 1800 af slagsen er med på *Aminet 6*, der også indeholder masser af information om de mange demoer mht. bl.a. kompatibilitet med en række forskellige konfigurationer.

Udover demøer indeholder *Aminet 6* naturligvis det bedste nye PD og Shareware til Amiga i alle kategorier, og alt i alt er *Aminet 6* ligesom sine forgængere noget af den bedste 'value for money' på markedet.

Pris kr. 149,-

Udlån: M.R. Gruppen, tlf. 5663 2277

## MEETING PEARLS 2

Endnu en opsamling fra et tysk 'Amiga-komsammen', og også denne gang har man koncentreret sig om nogle få håndfulde emner, som så til gengæld er dækket ganske godt. På *Meeting Pearls 2* finder man således bl.a. et udmærket film-leksikon på hele 36 Mb, maser af musik-moduler, tekster og HT-ML-sider (HTML er et hypertext-

ing *Pearls 2* - og da slet ikke til en pris langt under 100 kroner.

Pris kr. 82,75

Udlån: Fribert Consult, tlf. 3187 9864

## DEMOMANIA 1

Er der noget, der fylder som bare p..... på harddisken, såvel som i disketteboksen, er det demoer, og det er derfor naturligt at samle de bedste på CD-ROM. Sådanne opsamlinger findes der allerede flere af, bl.a. *Euroscene*, og nu er en ny kommet på gaden. Navnet er *Demomania 1*, og 1-tallet tyder på, at det ikke bliver den sidste.

CD'en udmærker sig ved et fremragende menu-system, hvorfra man kan se information om hver enkelt demo (bl.a. om de kræver AGA eller ej) samt pakke dem ud til disketter. Alt i alt er *Demomania 1* er klart 'must' for demo-freaks.

Pris kr. 259,-

Udlån:

Fribert Consult, tlf. 3187 9864

## LIGHT-ROM 2

Er der et område, der efterhånden må siges at være godt dækket ind med CD-ROM'er, er det raytracing. *Light-ROM 2* er endnu en opsamling af billeder, textures, utilities osv. Som navnet antyder, er en del af materialet til *Lightwave/Toaster*, men også en række



*Aminet 6* er den nyeste CD i den populære serie, og indeholder bl.a. hele 1800 demoer!



Også lidt stjernekyggeri er der blevet plads til på *Light-ROM 2*.

for mat, der bl.a. benyttes på det meget omtalte *World Wide Web*) og 22 Mb af de skøre Eric Schwartz-animationer. Hertil kommer en komplet Amiga-linux og NetBSD samt - som på 1'eren - en 82 Mb installation af det universelle tekst-definitionssystem *TeX*.

Alt i alt bliver ingen snydt med *Meet-*



CompuGraphic- og PostScript-fonte er blevet plads til.

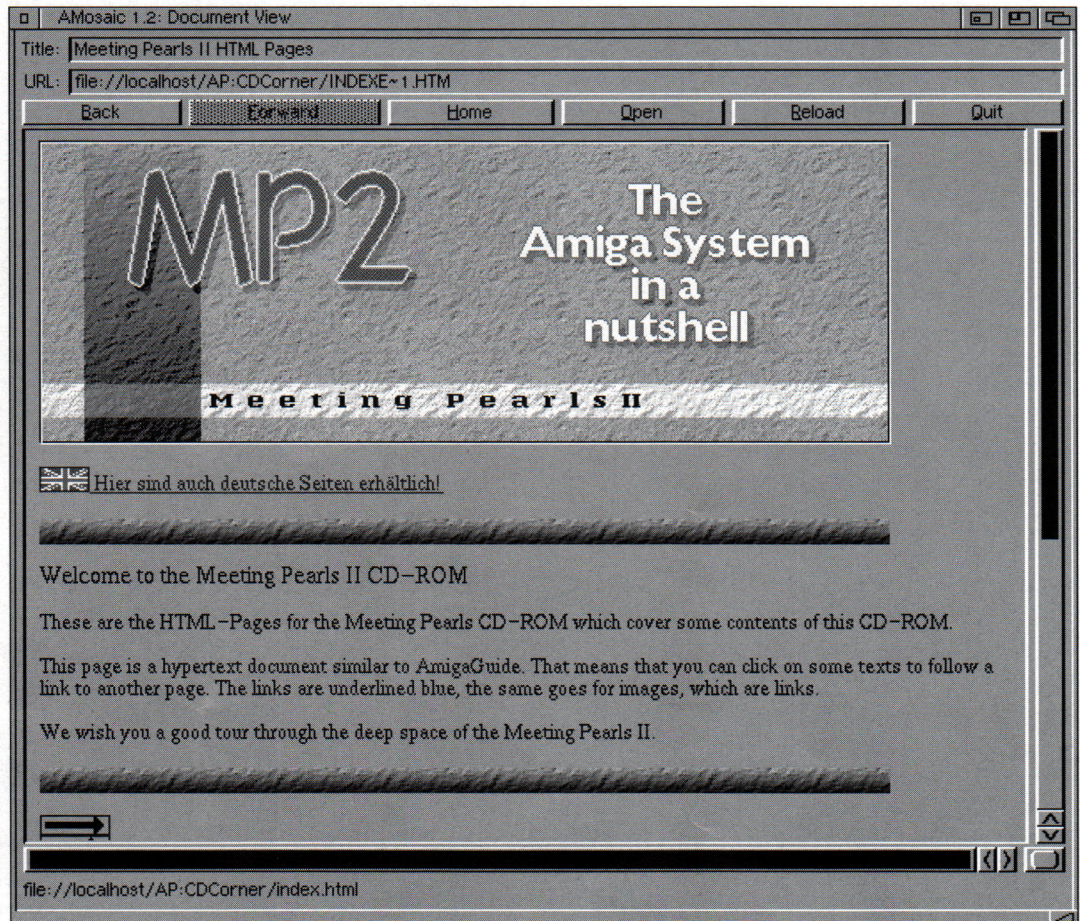
Prisen for *Light-ROM 2* er som altid en anelse mere pebret end prisen for 'almindelige' PD-op-samlinger, men igen - med *Light-ROM 2* får man en samling materiale inden for én bestemt kategori, hvorfor man sandsynligvis vil opleve væsentlig mindre af indholdet som 'fyld'.

Pris kr. 349,-

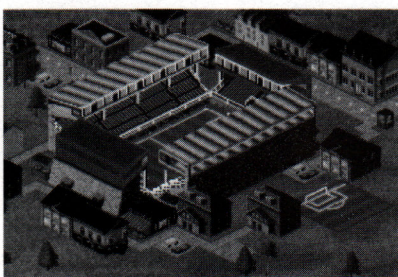
Udlån:

Friber Consult,  
tlf. 3187 9864

*Meeting Pearls 2*  
indeholder bl.a. 22  
Mb HTML-sider.



## ABONNENT- DISKETTEN

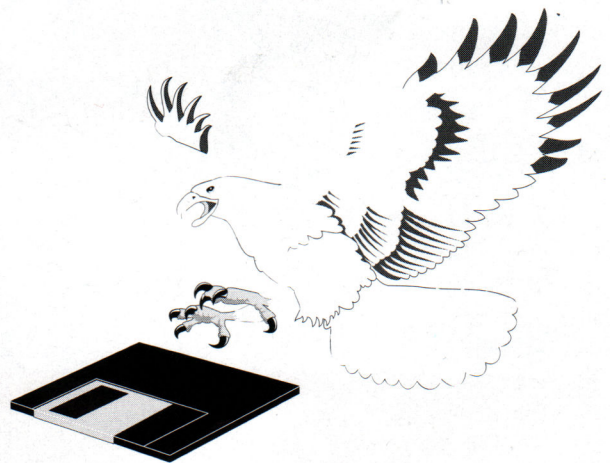


- Byder denne gang på en demoversion af endnu et fodbold-management-spil

*Ultimate Soccer Manager* er det beskedne navn, og bag spillet står *Impressions*, der også har lavet det fremragende *High Seas Trader*, som vi anmelder på side 26 i dette nummer. Abonnent-disketten indeholder naturligvis kun en demo-version af spillet, og dette giver sig bl.a. udslag i, at du skal spille som Brighton - så dér røg drømmene om at høre "Glory, Glory Man' United", når dit hold scorer...

### SÅDAN GØR DU

Demo-versionen af *Ultimate Soccer Manager* kører på alle Amigaer med mindst 1 Mb RAM. Demoen er ganske stor - faktisk fylder den hele to disketter, som vi så har pakket ned på én. Du



skal derfor pakke spillet ud, før du kan spille det. Her til skal du naturligvis bruge to tomme disketter, men alt dét forklares på selve disketten: Sæt den blot i drevet, start maskinen og følg instruktionerne på skærmen.

### DET FÆRDIGE SPIL

- skulle faktisk være ude, når du læser dette. Vi håber derfor at kunne bringe en test af *Ultimate Soccer Manager* i næste nummer.

*God fornøjelse med din abonnent-diskette!*



Af Peter Villani

Da jarlen, som din far i sin tid tjente under, åndede ud, overtog sønnen titlen som jarl. På ingen punkter lignede den nye jarl imidlertid sin far, og forført af sin nye magt udnyttede han sin position til at gøre sin rigdom stadig større. Eftersom din far var en stolt og retfærdig mand, kunne han ikke stå inde for jarlens korrupte metoder, og da han gjorde sin indstilling til kende over for jarlen, svarede denne igen med at fragte ham alt, hvad han ejede samt hans titel som *viscount*. Som følge heraf døde din far som en fattig mand. Året er nu 1651, og du er opsat på at genvinde familiens ære som handelsrejsende på de syv verdenshave. En ting står dig klart: Du helmer ikke, før du har opnået titlen som *viscount*.

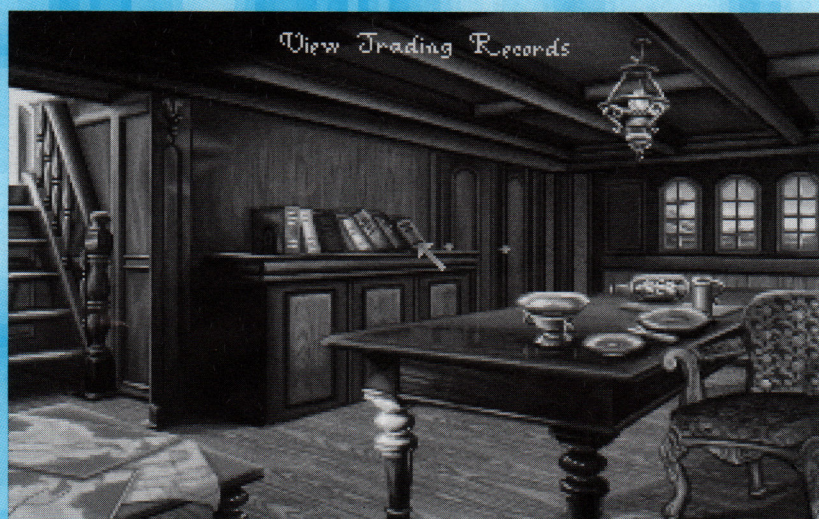
## FORBEREDELSENERNE

Der er meget at ordne, før du kan sætte sejl. Rejsen til næste havn bliver lang, så hvorfor ikke starte med et smut

ter med, ikke er tilstrækkeligt, kan du måske finde nogle gode søfolk herinde. Lejesoldater er som regel også at finde her, og hvem ved - måske er det en handlende, der vil betale for transport til samme destination, som du sætter kurs mod?

Når der ikke er mere at snakke om her, er det på tide at drikke ud og komme i gang med forretningerne. Ved at sammenligne priser i handelslogbogen finder du ud af, hvilke varer, der kan købes billigt her og sælges dyrere et andet sted. Det er dybest set forhandlingerne på markedet, der bestemmer næste destination.

Kun en tåbe frygter ikke havet, så du tager ind omkring byens bestik-lukaf og investerer i nogle søkort, hvilket også giver mulighed for at besøge flere hav-

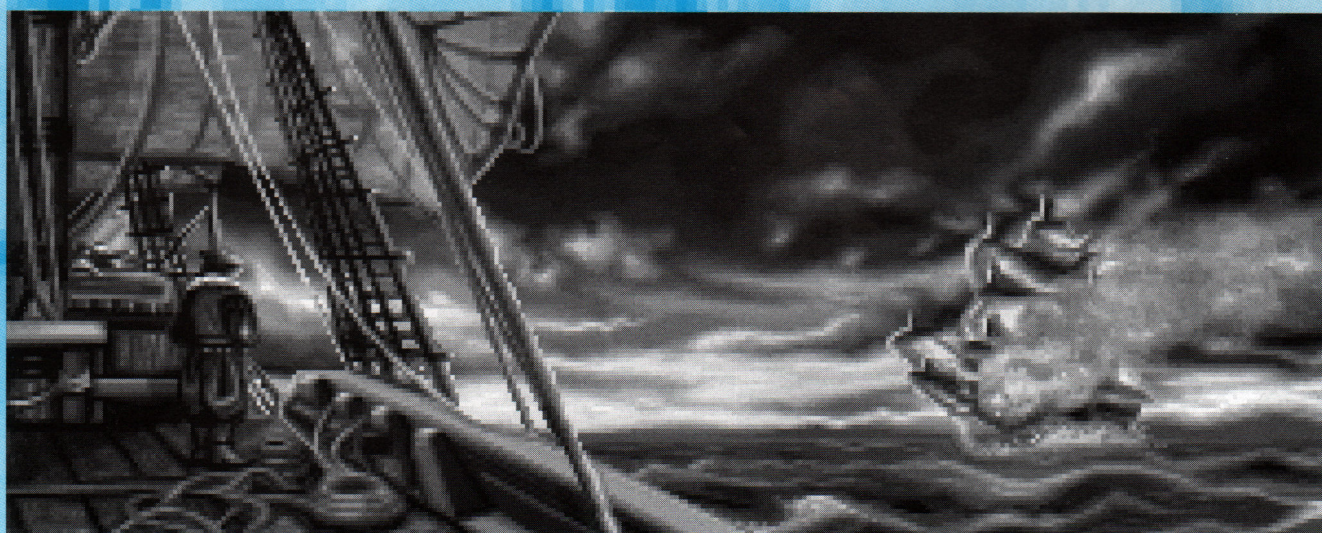


Kahytten er bl.a. stedet, hvor skibets rute planlægges.

ind på et lokalt værtshus, hvor du kan sludre lidt med bartenderen, som måske oven i købet har noget nyttigt at berette om? Hvis de 50 sømænd, du star-

**Ekstotiske krydderier, krudtrøg, havsalt, pirater og rom. Det er nogle af de begreber, HST leder tankerne hen på**

# HIGH SEAS TRADER





nebyer. Her kan du også træffe den kloge beslutning at hyre en dygtig roergænger.

Mister du dit skib til en fjende, mister du også alle dine ejendele, og på et sådant tidspunkt ville det måske være rart at have sikret dig nogle penge i en bank, så du har råd til at erhverve sig et nyt skib. Hvis rentesatsen f.eks. er 6% i en bank, betyder det i 1700-tallet, at banken *tager* 6% af dit indestående (her kan Girobanks gebyrer slet ikke være med! -red.), så er du så uheldig at miste dit skib, virker det nok umiddelbart mere attraktivt at spille videre derfra, hvor du sidst har gemt spillet, frem for at benytte sig af banken.

Videre til kajen for at sikre dig, at alt er i orden med hensyn til proviant, udstyr (kanoner, ammunition m.m.) og ikke mindst skibets egen tilstand. Går alt som forventet, kan du på et senere tidspunkt sælge dit skib for at købe et større handelsskib med plads til en større last eller et hurtigere, mere modstandsdygtigt krigsskib.

#### SPLITTE MINE BRAMSEJL!

Når skibet er lastet og alle gøremål på stedet er overstået, er du klar til at sætte sejl. Nede i kahytten kan du ved hjælp af dine nyerhvervede søkort fastlægge en rute. Herefter kan du enten selv stille dig ved roret og føre din skude til destinationen (hvilket de færreste nok har tålmodighed til) eller lade din førstestyrmand overtage.

På havet møder du ofte andre skibe, og er du uheldig, støder du ind i et skib fra en fjendtlig nation eller blot en generel fjende (pirater!). Kommer det til kamp, gælder det om at manøvrere skibet, så fjenden kommer på skudhold. Hvor tæt, du skal på for at ramme, afhænger af kanonerne, dit skib er udstyret med. Der er 6 forskellige kanoner og 3 forskellige typer ammunition. Føler du dig kåd, kan du forsøge at borde fjendens skib. I så fald er det dine mænd, udfaldet af slaget afhænger af. Hvor mange er der? Er de ved godt helbred? Er deres moral høj? Er der soldater imellem? Og er de udstyret med håndvåben? Vinder du slaget, får du adgang til varerne, som befinder sig på fjendens skib.

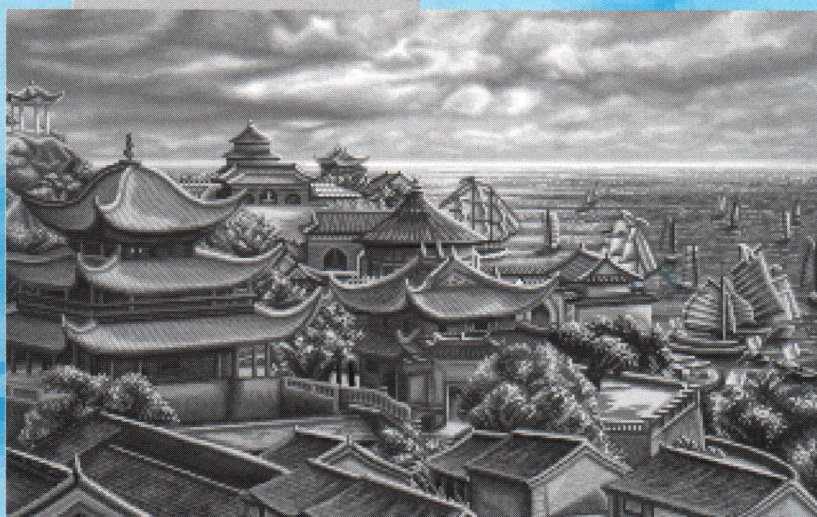
*fortsættes næste side...*

#### EN KAPTAJNS VÆRSTE MARERIDT HEDDER MYTTER!

Efter nogle måneders sejlads går det

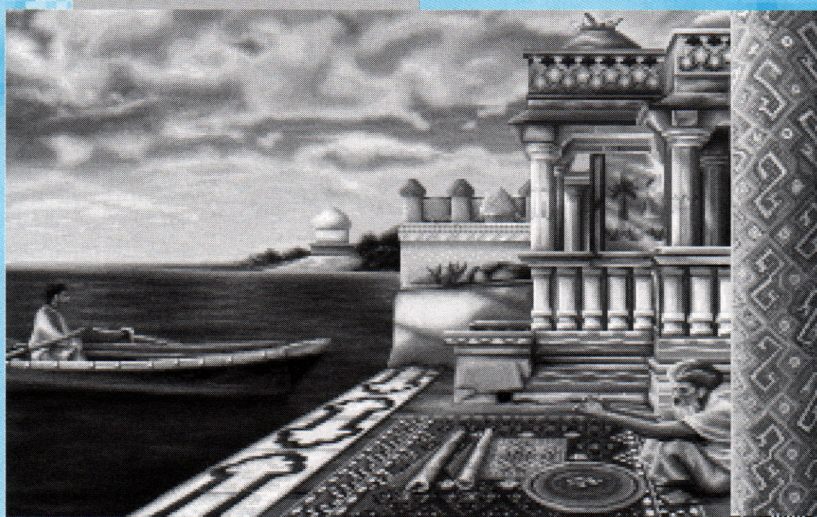


*I High Seas Trader kommer man vidt omkring, bl.a. til Afrika...*



*...og Kina...*

*...og Indien.*







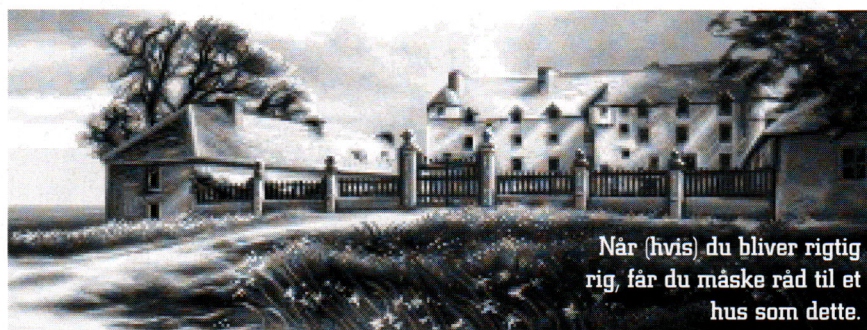
Lastningen af skibet kræver mange flittige hænder.

måske op for dig, at du har fået for lidt proviant med. Hvis dine mænd skal arbejde på tom mave, daler moralen drastisk. Som regel kan dette afhjælpes ved at hælde noget rom på dem, men hvis disse tønder også er tørlagt, begynder du ligefrem at håbe på at møde et skib. Kan du finde et skib med en venligtsindet

som nævnt at blive *viscount*. For at opnå denne status skal du på din færd gøre dig positivt bemærket på nogle punkter. Ved at vinde søslag skal du bevise, at du ikke er nogen bangebuks. Din ære vokser, hver gang du f.eks. hjælper et forbi-passerende skib i nød, men svinder, hvis du transporterer smuglergods. Din lo-

der sig derimellem. Lydeffekterne er også i orden, mens musikken absolut ikke matcher grafikken. Faktisk er det muligvis den grimme musik, jeg til dato har hørt i et spil! Lidt ekstra RAM skader bestemt ikke, men det er dog kun, når man sejler manuelt, at man mærker noget til den lidt langsomme hastighed.

*HST* er STORT. Der er mange varer at handle med og endnu flere byer at handle i, og *HST* indeholder i det hele taget flere detaljer, end jeg har kunnet beskrive her. Folkene bag det havde egentlig planer om at lave et handels-spil, der skulle foregå i rummet, og et action-spil på havet. I stedet valgte de at sammensmelte de to spil-koncepter til *HST*, og det er tydeligt, at de har hentet inspiration fra klassiske spil som *Elite* og i særdeleshed *Pirates!*. Det ville naturligvis være en temmelig stor skuffelse, hvis fusionen af disse to guldklumper ikke gav et spil af en god kaliber. Og *High Seas Trader* er fremragende!



Når (hvis) du bliver rigtig rig, får du måske råd til et hus som dette.

kapitajn, kan du muligvis også forhandle dig til nogle af de nødvendige varer fra hans last. Når (hvis) du ankommer til den næste havneby, er moralen hos dine mænd sikkert dalet i løbet af rejsen, og så er det med garanti fordelagtigt at give humøret et pift ved at finansiere en fest på værtshuset.

#### SMAGEN AF RIGDOM

En erfaren handelsrejsende gør god brug af de oplysninger, han opsnapper i de forskellige byer. F.eks. er det uklogt at opsøge steder, hvor pirater plyndrer og hærger. Omvendt kan det være frugtbart at bringe nogle bestemte varer til et sted, hvor der er mangel på dem, f.eks. pga. en dårlig høst.

Det gennemgående mål i spillet er

yalitet kan du bl.a. bekræfte ved at angribe fjendtlige skibe, og jo flere forskellige dele af verden du besøger, jo større bliver dit adelskab. Efterhånden som du kommer tættere på dit mål, kan du - som et yderligere tegn på din status - investere i et gods og fylde det med diverse kostbarheder fra hele verden.

*"Hvis dine mænd skal arbejde på tom mave, daler moralen drastisk. Som regel kan dette afhjælpes ved at hælde noget rom på dem"*

#### WELL?

Grafikken i *HST* er direkte smuk. Der er rig forskel på de forskellige byer, og når du selv styrer roret, ses den nederste tredjedel af skærmen i form af et panel til kontrol af styrtøj, sejl, udsyn m.m. Samtidig er der oplysninger om skader, vind, hvad du har ombord

osv., mens du på resten af skærmen ser himlen, havet og hvad der ellers befin-

#### HIGH SEAS TRADER

Formater: A1200  
Antal disketter: 4  
Harddisk: Ja  
Udviklet/Udgivet af: Impressions  
Udlån: Betafon, tlf. 3314 1233  
Pris: kr. 299,-  
Grafik: 93%  
Lyd: 80%  
Gameplay: 94%

**OVERALL: 91%**



# SNYDEHJØRNET

**Næsten alle spil bliver lidt lettere, hvis man 'snyder' en smule - vi har fundet endnu et par stykker**

*Af Morten Julin*

Det tog et par måneder, men nu begynder læsernes egne tips og tricks også at komme i en lind strøm til redaktionen. Vi kan kun opfordre andre til at tage tråden op - som lovet tidligere van-ker der spilpræmier til de bedste tips.

Flere af jer har indsendt prioriterede lister over, hvilke spil I helst vil have, hvis I 'vinder'. Dét er I naturligvis også meget velkomne til at gøre, men vi kan des-værre ikke love at opfylde alle jeres øns-ker(!). Og vi kan *slet ikke* - som en en-kelt læser har bedt om - ringe jer op for at høre, hvilket spil det nu vil passe jer at få tilsendt, hvis I ikke kan få ét på 'listen'!

Nå, nok snikskak - videre til snyde-riet:

## PREMIER MANAGER 3

Mangler du finanser i dette spil, er det blot at gribe knoglen (NEJ, telefonen, selvfølgelig...) og ringe '343343'. Så skulle 1,5 millioner nemlig tikke ind på kontoen!

## BUBBLE & SQUEAK

Følgende kodeord giver ekstra 'guf':

*HEFSBEER9 liv og 9 hjerter*

*MAXIBABY Ny sværhedsgrad*  
*BUTTHEAD Uendelige hjerter*  
*og liv*

*WHOCARES En lille besked fra*  
*programmøren*

## THEME PARK

Når du bliver bedt om at indsætte disk 3, skal du holde 'C' nede. Når spillet så starter igen, skulle du få masser af penge.

## JAMES POND 3

Skriv 'NIGHTMARE' hvorsomhelst i dette spil, og du får mulighed for med F10 at fremkalde en snyde-menu. Denne

kan forresten forlades med et tryk på Escape-tasten.

## WALKER

Hvorvidt man kan lide dette usma-gelige voldsspil (han elsker det! -red.) er naturligvis en smagssag, men kan man *ikke*, er der da en mulighed for at komme hurtigt igennem: Når spillet skriver, at du skal trykke 'Fire', skriver du i stedet 'Walker' - du kan herefter springe en bane over ved at trykke CTRL, HELP og L samtidig.

## X-IT

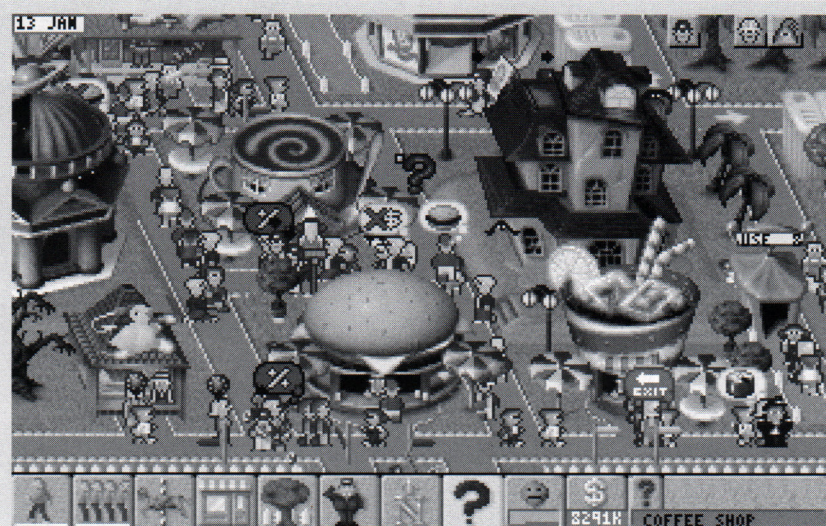
Psygnosis' *X-It* er et ganske stort spil, så det kan tage sin tid at komme til de sidste baner - medmindre man har alle level-koderne! Spillet er inddelt i 8 dele á 15 baner, så hvis du vil til bane 1-15, skal du vælge 1 på hovedmenuen, hvis du vil til bane 16-30, skal du vælge 2 osv. Selve koderne er:

Bane	Kode
2	033028

**Tak til:**  
**Dennis Pedersen, Tim**  
**Morten Skov, Odense SV**  
**Jacob Sørensen, Skovlunde**

3	555925	64	832898
4	567597	65	396678
5	276614	66	973313
6	517375	67	901766
7	877535	68	047778
8	829508	69	815026
9	287682	70	723544
10	221620	71	856924
11	728441	72	560343
12	640537	73	488567
13	558170	74	139351
14	170088	75	072481
15	688631	76	798082
16	450418	77	271656
17	898476	78	433733
18	095909	79	967373
19	589611	80	218428
20	394659	81	198057
21	068948	82	150866
22	665513	83	832299
23	541442	84	143651
24	112954	85	437522
25	293292	86	761094
26	035134	87	289574
27	758975	88	527851
28	016091	89	450436
29	035991	90	340540
30	486351	91	656089
31	112133	92	915915
32	153902	93	894814
33	545463	94	670706
34	229533	95	133480
35	014223	96	588867
36	234451	97	571141
37	979935	98	682057
38	386485	99	861724
39	508960	100	271428
40	254507	101	395485
41	463036	102	923444
42	680022	103	326583
43	501573	104	012011
44	214071	105	309363
45	780790	106	768552
46	336169	107	496664
47	112405	108	684294
48	144077	109	692412
49	146231	110	460855
50	459776	111	898518
51	175906	112	497921
52	488304	113	240354
53	680380	114	054147
54	250290	115	254534
55	772930	116	231584
56	993616	117	190812
57	035767	118	861693
58	407532	119	492343
59	517476	120	784122
60	611479		
61	881592		
62	074340		
63	653666		

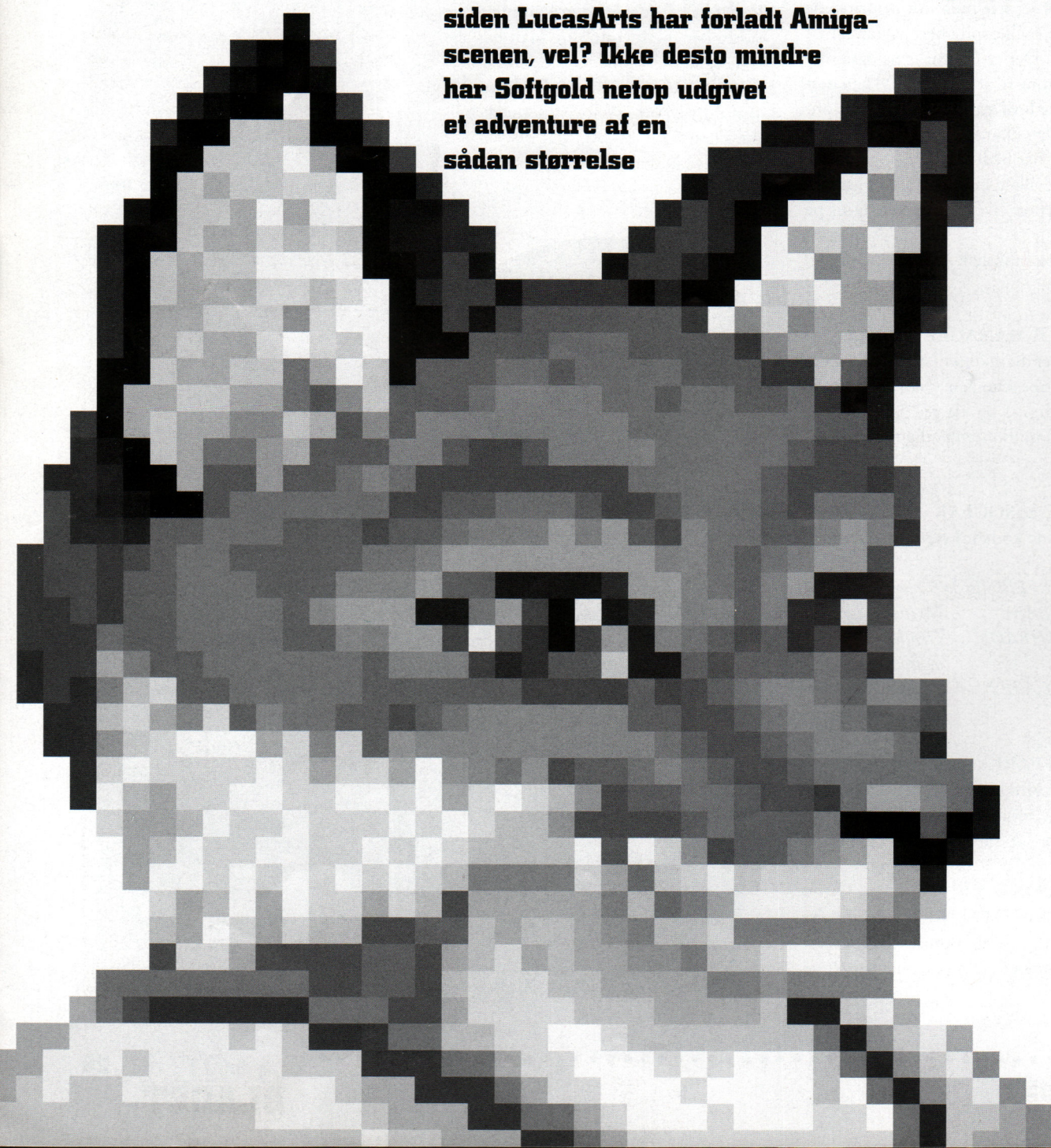
Ifølge en læser indeholder Bullfrogs populære og originale *Theme Park* en lille 'finte'...



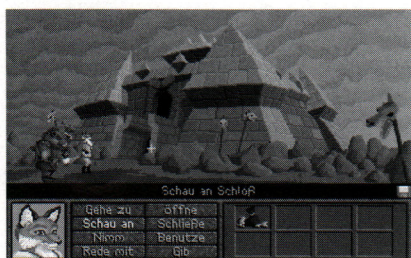


# INHERIT THE EARTH

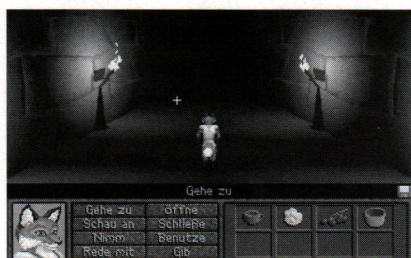
**Hvor tit bliver der udgivet et adventure til Amigaen, der fylder 11 disketter? Ikke særlig tit, siden LucasArts har forladt Amiga-scenen, vel? Ikke desto mindre har Softgold netop udgivet et adventure af en sådan størrelse**







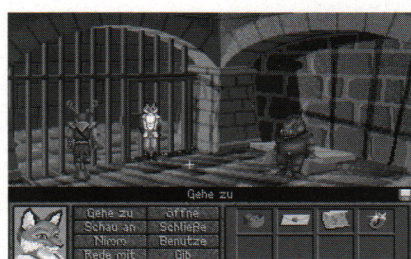
Mere uhygge, men hvad - det skal jo overstås!



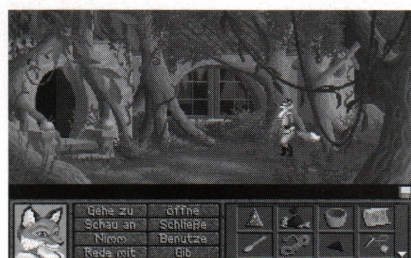
Visse steder i *Inherit the Earth* er det fanme' uhyggeligt, du! Specielt, hvis man er alene...



Kortet giver et bedre overblik, når Rif og 'vennerne' skal ud på lange vandringer.



Hovsa - her er Rif og hans 'tro' følgesvende havnet i spjældet - men mon ikke de finder ud igen?



Dybt, dybt inde i skoven lå et hus, godt gemt mellem de store træer...

Af Peter Villani

Engang herskede menneskene på jorden. De gav os hænder og evnen til at tænke, føle og snakke. Vi er deres børn. De lærte os at bruge vore nye egenskaber. De elskede os, og havde vi været parate til det, havde de sikkert givet os *glæden*. Nu betragter vi vores jord, og vi spekulerer på, hvorfor de forsvandt. Eksisterer de stadig? Var deres skæbne god? Og vil vi en dag få samme skæbne?

## THE QUEST

Menneskene er altså forsvundet fra jorden, og dyrene har fået menneskelige egenskaber. Handlingen starter på markedet, hvor du - ræven Rif - sidder og spiller om førstepremien i et brætspil, da det bekendtgøres af en elg, at *the Orb of Storms* er blevet stjålet. Folk er meget oprevne over den alarmerende nyhed. *The Orb of Storms* bruges til at forudsige vejret, og eftersom vildsvinene ikke kan vide, hvornår de skal forberede deres mudderbad, så længe kuglen er væk, anklager et bidsk vildsvin dig for at være tyven med det argument, at ræve er kendt for at stjæle. Med en rævs list får du overbevist folk (??? -red.) om, at du er uundværlig i opklaringen af sagen. Dog får du kun til næste nymåne til at finde kuglen, og som sikkerhed bliver et vildsvin og en elg sendt med dig med ordrer om at holde dig under opsyn. Som en ekstra sikring tager vildsvinene din arme kæreste som gidsel.

## REJSESELSKABET

Dine to følgesvende fungerer som to hjælpere. Det grove vildsvin, Okk, er indbegrebet af råstyrke, mens den adelig elg, Eeah, er hjælpsomheden selv. Hvor Eeah virker velafbalanceret, mister Okk tålmodigheden lettere end ingenting.

De to ledsagere er uundværlige i visse situationer. F.eks. kan de hjælpe med at aflede opmærksomheden, mens man sniger sig forbi en vagt eller lignende. Okk's truende personlighed kan også udnyttes til at 'overbevise' visse besværlige individer. Alle racerne i spillet har forskellige egenskaber og karakteristika.

## VERDEN IFØLGE RIF

Synsvinklen i spillet afhænger af, hvor man befinder sig. Går man rundt på markedspladsen, i en landsby eller lig-

nende, ses begivenhederne skråt ovenfra. Inden døre ses figurerne som regel direkte fra siden. Hvis man bevæger sig over en længere distance, styrer man sit lille selskab fra et kort over området, som historien udspringer sig i.

Styre-interfacet er meget lig LucasArts' berømt SCUMM-system (*Monkey Island* m.fl.). Nederst i billedet finder man en række kommandoer samt genstandene, man bærer rundt på. Desuden kan man se sit eget ansigtsudtryk, der tilpasser sig omstændighederne. Falder man i snak med en eller anden personlighed, skifter det nederste panel til en liste af dialoger, man kan vælge fra.

## INHERIT THE EARTH

Når man tager i betragtning, at *ITE* næppe er direkte rettet mod børn, er atmosfæren i *ITE* på en eller anden måde en smule 'blød' efter min smag. Grafikken er ganske pæn, omend lidt 'børneeventyr-agtig'. Prisen for den flotte grafik er en pinagtigt langsom hastighed. Den ensformige, middelalderlige musik er sandsynligvis på længere sigt mentalt skadelig. Derfor er det rart, at den kan slås fra!

Alt i alt er *ITE* med et godt plot og nydelig grafik et udmærket adventure, men den mørke side af sagen er det lave tempo, hvori historien skrider frem - ikke blot for folk med 'kun' 2 Mb RAM, men der går til tider også lidt rigelig tid med bare at vandre fra ét sted til et andet.

### OBS!

Lad dig ikke skræmme af, at teksten på skærbillederne er på tysk - *Inherit the Earth* findes naturligvis også på engelsk.

Spillet er blot så dugfrisk, at vi inden deadline desværre kun havde mulighed for at prøve den tyske version, der 'kom først' (da udviklerholdet er fra Tyskland).

## INHERIT THE EARTH

Formater: A1200, CD32 (med fuld tale!)  
Antal disketter: 11  
Harddisk: Ja  
Udvikler: Softgold  
Udlån: Softgold  
Grafik: 89%  
Lyd: 57%  
Gameplay: 86%

**OVERALL: 85%**



# ALL NEW WORLD of Lemmings



Af Peter Villani

I dette 3. afsnit i historien om de små Lemmings er der 3 forskellige stammer at redde: En stamme af Lemmings, som vi kender dem, en stamme af ægyptisk herkomst og en ninja-agtig stamme. Der er 20 Lemmings i hver stamme, og det er din opgave at føre alle stammerne igennem 30 levels (for hver stamme), så st-st-stammerne kan overleve (er der overhovedet nogen, der ønsker dette?).

## EMNE: LEMMINGS

Lemmings har som bekendt ikke meget mere mellem ørerne end grønt hår. Møder de en mur eller lignende, vender de om og går i den modsatte retning. Hvis de kommer til en afgrund, stopper de ikke, men trasker ufortrødent videre uden nogensinde at ane uråd. Derfor må du fortælle dem præcis, hvad de skal gøre for at bevare deres gode helbred. Med nogle ikoner i bunden af skærmen kan du få

**Lemmings! Hadet af lige så mange, som de er elsket. Uanset hvilken gruppe, du tilhører, er de på spil igen**



en Lemming til at gå, hoppe, blokere vejen for de andre Lemmings eller bruge og smide et redskab. Hvis en Lemming f.eks. finder en pose mursten, kan han sættes til at bygge en bro.

Det kan være fordelagtigt, at man også kan smide redskaberne igen. Det giver en Lemming mulighed for eksempelvis at kaste nogle sugekopper ned til en nødstedt artsfælle, så han kan klatre op.

## HÅR: GRØNT

Det hele starter med, at der dumper 10 Lemmings ind på den første bane, hvorefter du på mere eller mindre snedig vis skal bane vejen til udgangen. Myster du én på vejen, fortsætter du med kun 9 Lemmings på næste bane. Undertiden møder du en eller flere Lemmings, som er strandet på en bane. Ved at redde en sådan får du en 'reserve'-Lemming, som senere kan springe ind, hvis du mister en Lemming.

Mellem hver bane kan du på en 'progress screen' se, hvor langt





du er kommet på din færd, og samtidig kan du herfra gå tilbage og prøve en af de gennemførte baner igen.

#### ØJNE: JA!

Lemmings er ikke de eneste skabninger, der er at finde på banerne. Man kan f.eks. møde en muldvarp, som egentlig er ganske harmløs - ja, faktisk kan den udnyttes. Ved at placere sten i vejen for den, kan man få den til at grave i retning af udgangen. De stakkels Lemmings kan også være mindre heldige og eksempelvis møde en 'Lemme Fatale', som er én af de mere spidsfindige fjender. Med sit (for Lemmings og guderne må vide hvem) tiltrækkende ydre er denne skabning i stand til at forføre en Lemming for derefter at kassere staklen, så han sim-



pelthen bliver nødt til at begå selvmord!

#### IQ: 0

*All New World of Lemmings* er ikke helt så nyt, som titlen gerne vil give indtryk af.

Der er ændret en ganske lille smule på spillereglerne, og så er der det med de 3 stammer. De ser forskellige ud, men opfører sig ens med præcis samme egenskaber. Der er nogle ekstra-disks på vej med flere stammer, men hvem kan det interessere, når alle stammerne i virkeligheden er ens? Hvis DMA Design har planer om at udgive et 4. Lemmings-spil, skal de virkelig til at lægge hovedet i blød, hvis de vil bevare interessen omkring de små ubegavede væsener.

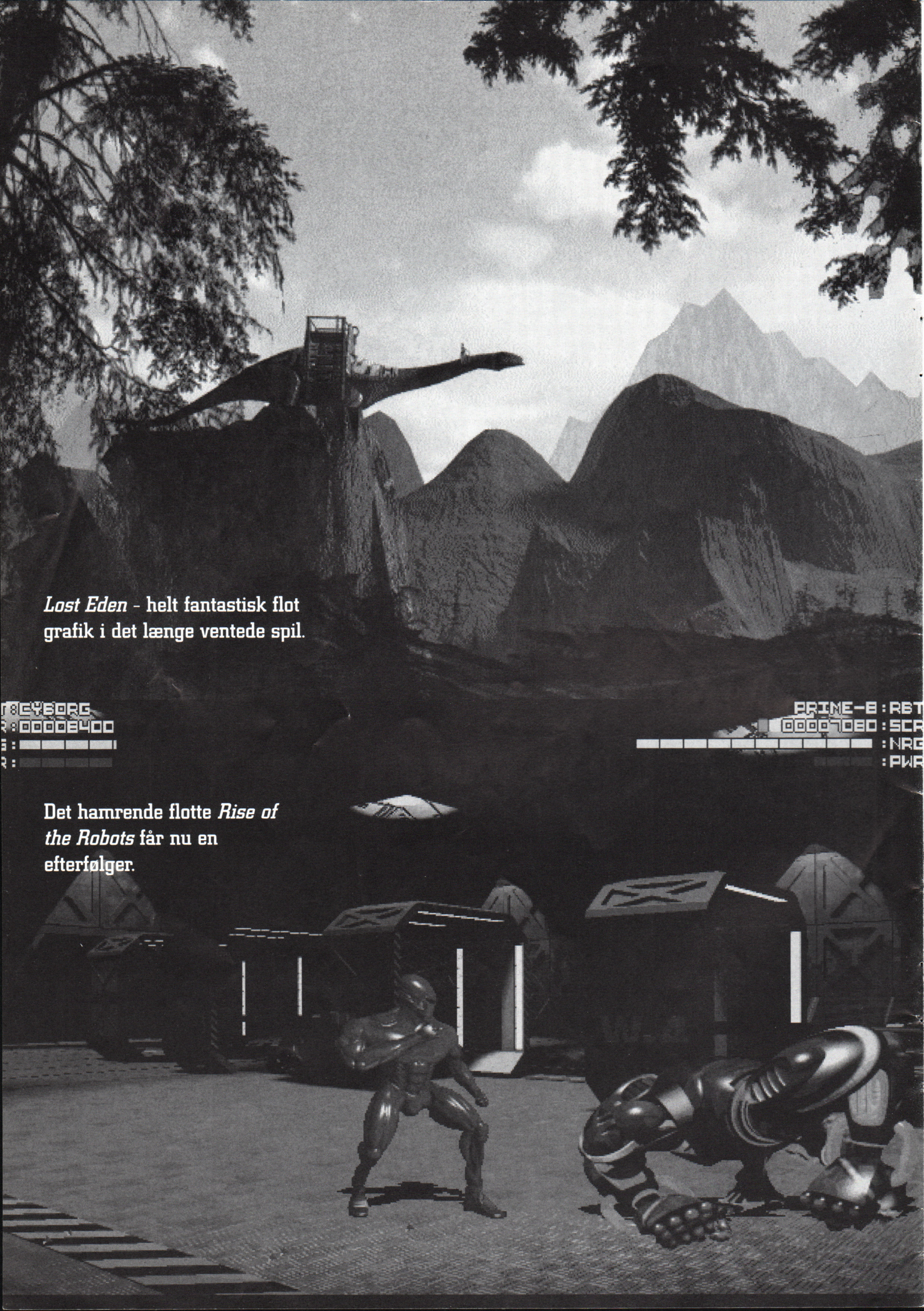
**All New World Of Lemmings** indledes med en masse sjove animationer, som sig hør og bør.

#### ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

Formater: A1200  
Antal disketter: 4  
Harddisk: Ja  
Udviklet/Udgivet af:  
DMA Design/Psygnosis  
Udlån: Betafon, tlf. 3314 1233  
Pris: kr. 339,-  
Grafik: 83%  
Lyd: 81%  
Gameplay: 79%

**OVERALL: 80%**



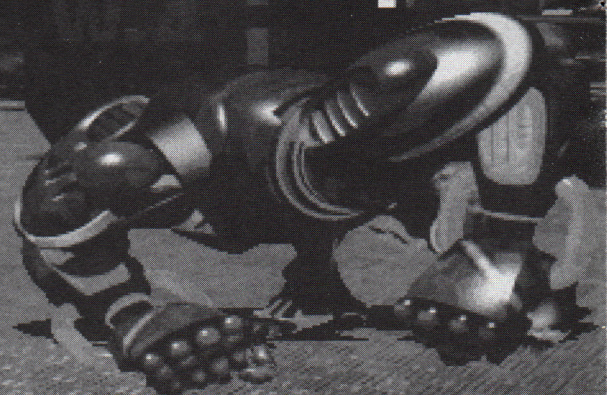


*Lost Eden* - helt fantastisk flot  
grafik i det længe ventede spil.

00000000  
00000000  
00000000  
00000000

PRIME-B: RBT  
00000000: SCR  
00000000: NRG  
00000000: PWR

Det hamrende flotte *Rise of  
the Robots* får nu en  
efterfølger.





# KORT & GODT

Mens vi venter på *TFX*, *Lost Eden* og *Alien Breed 3D* er der trods alt *noget* at glæde sig over.

## Af Morten Julin

Faktisk er efterspørgslen efter disse 3 spil så stor, at en enkelt forhandler har betroet os, at han overvejer at installere et voice-response-system, hvor man *først* får at vide, at ovennævnte 3 spil endnu ikke er kommet, og *derefter* får mulighed for at stille andre spørgsmål...

## BUNDLES FRA CORE

*Core Design* er på banen med 3 bundles, der nok skulle kunne få ejere af Amiga 1200 og CD32 til at styrte ned til forhandleren. A1200-pakken består således af det fremragende *Banshee*, det middelmådige *Skeleton Krew* samt *Heimdall 2*.

CD32-ejere har hele to bundles at vælge imellem - hvis de da ikke vælger dem begge! Med det ene får man *Bubb'n'Stix*, *Premiere* samt *Chuck Rock 1* og *2*, mens det andet indeholder *Skeleton Krew*, *Banshee*, *Heimdall 2* og *Universe*.

*Core A1200 Bundle*, kr. 299,-  
*Core CD32 Bundle 1*, kr. 249,-  
*Core CD32 Bundle 2*, kr. 349,-  
 Set hos Betafon, tlf. 3314 1233

## MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE

Ovenstående hører desværre for nærværende sæson hjemme i genren 'science fiction', men det har dog ikke forhindret *Krisalis* i at udgive et spil med samme titel!

Lidt i modsætning til 'trenden' lægger *Manchester United - The Double* hovedvægten på *spillet* og ikke på, at man skal tage alle mulige mere eller mindre uinteressante beslutninger (jaja - hver sin smag! -red.). Ikke dermed sagt, at der er tale om noget lille spil - med bl.a. over 2.500 spillere, komplet transfersystem og implementering af de nyeste regler (herunder tilbagespil til målmanden) skulle man nok kunne få tiden til at gå.

*Formater: A500, A1200*  
 Set hos Betafon, tlf. 3314 1233,  
 til kr. 349,-

## RISE OF THE ROBOTS 2

*Mirage's Rise of the Robots* skabte en del furor, da det endelig kom sidste år. Der var stillet store forventninger til spillet, men kun grafikken kunne leve op hertil. Det gjorde den til gengæld så godt, at *Mirage* har besluttet, at også

dette spil skal have en efterfølger. Hvorvidt den så er andet end blot (*meget*) flot grafik, får vi at se til efteråret, når *Rise of the Robots 2* kommer på gaden.

*Formater: A500, A1200, CD32*

## SYNDICATE CD32

Ja, *Bullfrog's* udmærkede spil er ikke helt nyt, og der er da også blot tale om, at *Syndicate* endelig er kommet i en udgave til CD32. CD32-ejerne bliver oven i købet begavet med en lille 'bonus', idet det udmærkede *Alfred Chicken* medfølger gratis.

*Format: CD32 (findes også til A500)*  
 Set hos Epic Data, tlf. 5993 1025,  
 til kr. 349,-



Desværre er det længe ventede *TFX* endnu ikke kommet til landet...

2,5"-3,5" Harddisk installationkit	190,00
3.5" Disk DD NN 3,00/stk. pr.100	270,00
3.5" Disk HD NN 3,25/stk. pr.100	292,50
Diskettebox 1.100 stk. 3.5" disk	40,00
3.5" Diskdrev A-500 intern	490,00
3.5" Diskdrev extern m. bus/af.	620,00
Competition Pro 5000 joystick	145,00
Competition Pro-mini joystick	170,00
Memorymaster til A1200/1MB	1230,00
512 Kb ramudv. til Amiga 500	335,00
2 MB Ramudv. til Amiga 500	1395,00
1 MB Ramudv. til Amiga 500+	555,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	590,00
Støvlæg, røgfæret A-500/600/1200	45,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	525,00
Kickstart v.1.3 rom-kreds	355,00
Kickstart v.2.04 rom-kreds	370,00
Kickstart v.2.05 rom-kreds	635,00
Kickstart v.3.1 kreds (A500/2000)	450,00
Kickstart v.3.1 kreds (A1200/4000)	590,00
Scandoubler, A-4000	1555,00
Alfa Power HD-Controller til A500	1210,00
Blizzard 1220 turbo 28 Mhz/0/4MB	2120,00
Blizzard 1230 turbo 40 Mhz/0/OMB	1720,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/0/OMB	2565,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/0/4MB	3520,00
Manhattan amigamus, 250-2500 dpi	175,00
Vector mus/joystick omskifter	155,00
<b>Maxtor 3.5 AT Harddiske:</b>	
540MB/1355,- 850MB/1735,-	
<b>Wearnes CD-rom 2.5 speed: 995,-</b>	
<b>Epson Stylus 800 printer: 2300,-</b>	
og mange andre produkter ring efter vor prisliste	
<b>ABSALON DATA</b>	
<b>Vangedevej 216A</b>	
<b>2860 Søborg</b>	
<b>Tlf.: 31671193 FAX: 31671197</b>	
<b>Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket</b>	
Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr.11/5-95	



# Brevkassen

**Med hele 4 forskellige måder at skrive til Amiga-Bladet på er der ikke noget at sige til, at der sandsynligvis vil være stof nok til denne spalte et stykke tid endnu...**

Til Amiga-Bladet

Jeg har læst i et af de engelske Amiga-blade, at LucasArts' fantastiske adventure-spil *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* udkommer igen - udgivet af Kixx XI (en billig-spils-label, red.). Jeg kunne godt tænke mig at vide, hvornår spillet så kan fås i Danmark og til hvilken pris.

Jeg har skrevet ind til jer flere gange, men har ikke kunnet finde det i bladet. Derfor ville jeg blive meget glad, hvis I ville skrive tilbage, hvis mit brev ikke kommer i bladet - jeg har vedlagt et frimærke.

Dennis Pedersen, Tim

Hej Dennis,

Jeg har spurgt mig lidt for, og hvis du ringer til Betafon på tlf. 3314 1233, vil de med glæde sælge dig spillet - der, som du skriver, er fantastisk - for den latterlige sum af 199 kroner.

Med hensyn til at svare personligt på breve - herunder breve, der ikke besvares i brevkassen - så har vi ganske enkelt ikke ressourcerne til at yde gratis konsulent-bistand på dén måde. Porto er jo ikke den eneste udgift i dén forbindelse - der skal også være én til at skrive og sende svarene, og han/hun skal have løn - præcis som alle andre. Brevkassen er ment som en service for læserne, hvor vi besvarer de breve, vi mener har størst interesse for læserne som helhed, og der er desværre ikke plads til at bringe alle breve.

Hej Amiga-Bladet

Jeg sad netop og "surfede" på Internettet og læste i jeres udmærkede blad (tal om multitasking! - red.), og fik lyst til at skrive til jer angående min A4000. Jeg har været så uheldig at benytte en kontaktspray (Kontakt 60) til keyboardet, der bevirkede, at mellemrums-tasten døde helt. Jeg har forsøgt at reparere den med stor hjælp fra Betafon, men desværre med lille succes (Betafon har et tysk A3000-keyboard med et adapter-kabel til den nette sum af 800 kr.!!!).

Da jeg ikke har lyst til at betale denne uhyrlige sum, og jeg har læst om en PC-keyboard-adapter i et tysk blad, vil jeg gerne høre, om I har noget information om denne - herunder en pris, samt hvordan 'Amiga-tasterne' vil fungere. Eller endnu bedre: Har I nogle forslag til, hvordan man kan reparere

mellemrums-tasten? Jeg har prøvet med isopropyl-alkohol 99%, men uden resultat. Så vidt jeg kan se, er kontakterne intakte, og den hinde, der ligger ud over printet, ser ligeledes hel ud. Forslag udbedes!

Stefan Vastrup, København Ø

Hej Stefan,

At forsøge sig med isopropyl-alkohol lyder i mine ører umiddelbart som det mest fornuftige. Hvis dét ikke hjælper - og det gør det åbenbart ikke - er et PC-tastatur med en Amiga-adapter da bestemt en udmærket løsning. Hvis du havde læst artiklen i det tyske blad grundigt nok (undskyld - jeg kunne ikke nære mig!), ville du have bemærket, at en adapter kan fås for ca. 89 DM, altså omkring 350 kroner. Amiga-tasterne 'mangler' i så fald - i stedet benyttes f.eks. 'End' som 'Help', 'F11' som venstre Amiga-tast osv. Er man ikke tilfreds med disse indstillinger, kan de endda ændres med den medfølgende software.

Til Amiga-Bladet

Tak for et godt blad med mange gode anmeldelser og reportager. Jeg har nogle gode råd til, hvordan I kan gøre jeres blad endnu bedre:

På side 4 (lederen, red.) synes jeg, I skulle vise nogle skærbilleder fra de spil, I tester. Det er for dumt at bruge en farve-side på en tekst! Ikke fordi den er dårlig (nå, tak! - red.), den skal bare flyttes.

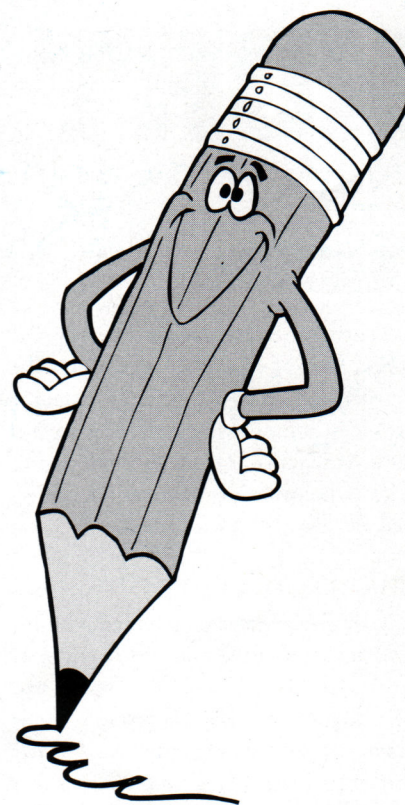
Med hensyn til jeres diskette nummer 4, så var den for dårlig. *Alien Breed 3D*-demoen var udmærket, men *Soma Lotto*, der er for skørt. Hvem gider bruge tid på sådan noget? Og så var disken ikke engang pakket. Jeg ved godt, at alle ikke kan finde ud af at pakke programmerne ud, men så kunne I da bruge et andet pakke-program, f.eks. LHA.

Til sidst vil jeg gerne have at vide, hvilket bil-spil der er bedst: Roadkill eller ATR?

Lars Kristensen, Jerup

Hej Lars,

Først tak for din ros, som vi lægger over i bunken... Vi er enige om, at farver i lederen er lidt spild, men på den anden side skal lederen nu engang placeres så tidligt som muligt i bladet. Dermed dog ikke sagt, at vi ikke vil overveje alternativer, men herunder



hører afgjort ikke at vise billeder fra spil i lederen - medmindre naturligvis lederen ligefrem handler om spil.

Jeg er da ked af, at du ikke brød dig om *Soma Lotto* - ikke desto mindre ville vi gerne bidrage til udbredelsen af ét af de sjældne danske Amiga-programmer. Så var det da godt, at du havde glæde af *Alien Breed 3D*, for det var der så andre, der ikke havde! Kort sagt er det umuligt at gøre alle 100% tilfredse på én gang.

Med hensyn til at pakke programmerne på disketten, så har vi tidligere haft masser af opringninger fra folk, der ikke kunne finde ud af at bruge disketten - på trods af, at såvel disk som blad indeholdt udførlig vejledning. Vi har derfor valgt kun at pakke programmerne, når der virkelig er en gevinst at hente, for vi har ganske enkelt ikke ressourcerne til at svare på spørgsmål hele dagen - vi har også et blad at lave! Vi arbejder dog på at få det bedste af begge verdener med - i form af en fuldstændig 'idiotsikker' installations-procedure - og allerede fra næste nummer vil du derfor få langt mere med på disken.

Om man foretrækker *RoadKill* eller *ATR* er - som så meget andet - en smagssag. Personligt vil jeg nok foretrække *ATR*, men jeg spiller da stadig af og til *RoadKill*.

**Skriv til Amiga-Bladet:**  
NB! Bemærk ny adresse!  
Amiga-Bladet, Arnesvej 17, 2700 Brønshøj  
Doom BBS: Tlf. 3648 6883/3648 7883  
Internet: ttmedia@inet.uni-c.dk  
Fidonet: 2:235/314.72



# NYHEDER...

# REPORTAGER...

# ANMELDELSER...

3 MDR. FOR  
KUN KR.  
**99,-**

**AMIGA BLADET** er det nyeste danske blad, som du bare må have, hvis du har en Amiga derhjemme.

I hvert nummer får du alt hvad du har brug for; - anmeldelser af alle de nye og spændende spil, opskrifter på, hvordan DU bliver bedre til at bruge din Amiga, reportager fra hele verden og selvfølgelig alt om de nye Amiga produkter.

Alt sammen skrevet på en levende og letlæselig facon. Og som abonnent, det *aller-vigtigste*:

**Du får en diskette sammen med AMIGA BLADET - HVER MÅNED!**

...**HVER MÅNED!**

# AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

## JA TAK

Fly mig straks et prøveabonnement, på Danmarks Eneste Amiga Magasin. For kun kr. 99,- modtager jeg i 3 måneder AMIGA BLADET med 3 disketter. Jeg binder mig ikke til nogen forpligtelser, og kan når som helst bede mig fritaget, for at modtage flere blade.

**3 MÅNEDER  
FOR KUN KR. 99,-**

3 numre af AMIGA BLADET	kr. 89,25
3 Amiga disketter	kr. 75,00
I alt	kr. 164,25
- introduktions rabat	kr. 65,25
Din pris lige nu	kr. 99,00

# AMIGA BLADET

**DISKETTE HVER GANG!**

Skriv tydeligt med blokbogstaver eller maskine, tak!

Navn

Adresse

Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

Sendes  
udfranket

T&T Media  
betaler  
portoen

**T&T Media**

Postboks 844  
+++ 3093 +++  
2400 København NV



# NÆSTE NUMMER

## TOP-SPIL

Vi tør snart ikke love noget som helst, men vover alligevel pelsen - der er nemlig flere virkelige top-spil på vej til Amigaen. TFX og Colonization er blot to af disse, og med lidt lykke og lidt held kan du læse udførlige tests af spillene i næste nummer.

## BAG SKÆRMEN

I en ny artikel-serie går vi tæt på, hvad der egentlig *sker* 'bag skærmen', når filer pakkes, billeder pålægges flotte effekter osv. Første emne er dithering, der i nogle tilfælde kan få billeder i kun 16 farver til at se ud, som var der i hundredvis af farver.

## GEOMETRIENS LEGEPLADS, DEL 6

Kodeordet for sjette del i vores raytracing-kursus er *animation*, så der er virkelig noget at se frem til.

Alt dette og meget mere kan du læse i næste nummer af *Amiga-Bladet*, der udkommer den 30. august. God sommerferie!



# AMIGA BLADET





# DEN CIVILISEREDE HÅNDBOG

**M**ed denne bog ved din side farer du aldrig vild i spillet 'Civilization' af Sid Meier. Bogen fører dig sikkert gennem urtiden og videre frem gennem århundrederne.

Prøv for eksempel at opfinde flyet allerede i år 1400, eller rumskibet i år 1856.

Dine modstandere har ikke en chance, når du slår dig løs med storbyer, på mere end 7.500.000 indbyggere, og forskellige avancerede våben, i den tidlige middelalder. Eksperimenter med genforskning allerede i år 0! Denne bog er et klart „must“ for alle 'Civilization' fans.



KUN KR.

**60,-**

**SLÅ TIL NU & BLIV  
VERDENSSHERSKER  
I MORGEN!!**

Du bestiller bogen ved at  
indbetale kr. 60,- på  
girokort på posthuset til :

Giro 592-0779  
Dansk Medie Service  
Postboks 844  
Vibevej 30  
2400 København NV  
Mrk. 'Civiliserede Håndbog'



BOGEN MED TIPS OG TRICKS TIL DINE SPIL!

# GAMEPOWER

KUN  
99,-

**GAME POWER VOL: 1**

60 sider med nyttige  
koder til dit spil.

- Træt af at sidde fast?
- Mangler du netop denne kode for at kunne vinde?
- Vil du bare have mere ud af dit spil?
- Imponér din bedste ven!

**GAME POWER** kan  
hjælpe dig med det hele!

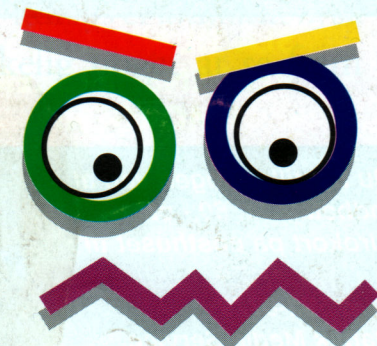
**GAME POWER** indeholder mere end 60 sider med nyttige tips og tricks til netop dit yndlingsspil. Oplev dine spil få helt nye dimensioner med **GAME POWER**. Denne bog giver dig alt, hvad du mangler for at kunne komme videre. **GAME POWER** er den ultimative guide til dig der mener det seriøst.

Indsend kuponen  
allerede idag og få  
**GAME POWER** til kun  
kroner 99, vi betaler  
porto.

For kun 99 kroner  
modtager du **GAME POWER** på efterkrav, du  
skal ikke betale  
hverken efterkravs-  
gebyr eller porto, det er  
indeholdt i prisen.

**JA TAK,**

Fly mig fluks et  
eksemplar af  
**GAME POWER!**  
Jeg betaler de  
99,- kr. ved  
modtagelsen!



Navn \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Postnr. / By \_\_\_\_\_  
Evt. tlf. \_\_\_\_\_

Sendes  
ufrankeret  
  
Dansk Medie  
Service  
betaler porto

Dansk Medie Service

Postboks 844  
+++ 3093 +++  
2400 København NV